84 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL

MÁS MANGA

Número 3 / año 2000
P.V.P. 750 ptas / 4,50 €

ELLCIA

H2

ORPHEN

Slam Dunk

SANDMAN
POR NEIL GAIMAN & YOSHITAKA AMANO

Record of Lodoss War

X
1999

Ángeles y Demonios en lucha por el fin del mundo

TURBOLINUX

EL LÍDER LINUX DE ALTO RENDIMIENTO

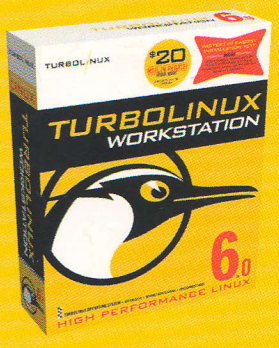
"Si hablamos de ofrecer servicios con Linux, TurboLinux es sinónimo de empresa... sin lugar a dudas, aporta una solución completa a todas las necesidades."

INTERNETWEEK

"TurboLinux ofrece uno de los mejores soportes del mercado... TurboLinux es un perfecto ejemplo de un producto de calidad real, que es uno de los motivos por los que lo valoramos tanto."

LINUX MAGAZINE, FEBRERO DE 2000

VOTADO *"mejor solución Web"* LINUX JOURNAL, PREMIO EDITORS' CHOICE



TURBOLINUX WORKSTATION 6.0
- ¡Instalación Linux más rapida!
- 600+ aplicaciones Linux
- System Commander Deluxe, Netscape, StarOffice
- Incluye VMWare
- Herramientas de desarrollo

TURBOLINUX SERVER 6.0
- ¡Servidor Linux más seguro!
- Correo preconfigurado, DNS, FTP, Web, Internet, Intranet, Instalaciones personalizadas
- Incluye BRU Commercial Edition Backup Software por valor de $199

TURBOCLUSTER SERVER 4.0
- Soporte para más de 25 nodos en clúster
- Equilibrado dinámico de la carga
- Soporte para nodos en clúster para Linux Windows NT y Solaris
- Administración en formato Web, consola de texto o con interfaz gráfica

ARES multimedia

ARES MULTIMEDIA
AVDA. MARE DE DÉU DE MONSERRAT, 2
08970 SANT JOAN DESPÍ (BCN)
T: 93 480 89 30
F: 93 477 22 84

TURBOLINUX

TURBOLINUX EUROPA
SPALDINGSTR. 188
D-20097 HAMBURGO
T: +49 (0)40-27143-0
F: +49 (0)40-27143-143
http://www.turbolinux.com

Puede adquirir los productos de TurboLinux de altas prestaciones en los principales establicimientos de productos informáticos, en nuestra amplia red de VARs o en Ares Multimedia.

Los distribuidores interesados en nuestro programa VAR Partner pueden ponerse en contacto con nosotros a través de *informacion@turbolinux.com*

© 2000 TurboLinux, Inc. Reservados todos los derechos. Linux es una marca registrada de Linus Torvalds. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus propietarios respectivos.

LA IMAGEN DEL MES

MÁS MANGA

Editorial

Tercer número, y parece que esto comienza a navegar. Es difícil de explicar, pero a veces, cuesta poner en marcha un buen proyecto , y cuando por fin funciona, no te lo crees.
ya en este numero tres, las cosas se aclaran un poco. La revista sera bimensual, osea saldrá cada dos meses, pero aumentaremos el numero de páginas, y muchas cosas más, por supuesto, manteniendo el precio.
Por otra parte, es importante que sepais que todas las cartas que nos enviéis serán publicadas, pero os pedimos un poco de paciencia ya que son muchas, y hay que ir despacio, no obstante y si os parece bien, ampliaremos para el próximo numero la sección de colaboradores, para que todos tengáis ocasión de ver pronto vuestros dibujos, o cartas.

Muchas gracias por todo el apoyo que nos habéis prestado, no sólo felicitándonos, si no siendo sinceros y diciendo lo que realmente pensáis de la revista, lo que os gusta y lo que no, a corto plazo se intentara mejorar todos esos fallos.

un saludo muy cordial para todos vosotros:

La Redacción

3 LA IMAGEN DEL MÉS
4 EDITORIAL Y SUMARIO
5 Anime & Manga Noticias — DESDE JAPÓN
8 DESDE ESPAÑA
10 EUROPA AMERICA
11 SLAM DUNK
16 RECORD OF LODOSS WAR
23 ORPHEN SORCEROUS STABBER
27 Kimagure Orange Road
32 H2
36 ELLCIA
39 X 1999
60 TRIGUN
64 EL VIDEO JUEGO — Vampire Hunter D
66 THE SANDMAN
68 Hikaru Utada
70 Fuji Sama
72 THE SILENT SERVICE
77 Jóvenes Artistas — CARTAS
80 La Hora de la Música
82 PRÓXIMO NUMERO

DESDE JAPÓN

Anime & Manga News

La temporada de verano se acerca, y ya empezamos a notar el movimiento que ello provoca en Japón. No en vano, hay que recordar que, junto con las navidades, el verano es una de las épocas de más alta actividad en el mundo del anime y el manga japonés.

No es raro, por lo tanto, que se espere a ese momento para lanzar algunos de los títulos, sobre todo en formato cinematográfico, más importantes del año. Algunos ejemplos son:

· Escaflowne: Se trata de la película, con nuevos diseños, de una de las series con más éxito de los últimos años. Ya os mostramos imágenes en números anteriores, pero es que además es noticia porque se ha anunciado su premiere ¡fuera de Japón! El lugar será la conocida convención de animación japonesa que se celebra en Estados Unidos "Anicon", y de hecho hasta los encargados de la producción del film estarán allí para compartir uno de los estrenos más esperados de este año.

· Aa! Megamisama (Ah! Mi Diosa): De igual forma se había anunciado que las aventuras de Belldandy, Urd, Skuld y Keeichi volvían al anime. También es en forma de película, y ya os mostramos algunas imágenes de este título esperado. La animación es de primer orden, y como véis, los diseños son muy fieles a los originales de Fujishima y de la versión anterior en anime.

· Card Captor Sakura: Y ahora que estamos en pleno boom de esta serie, tanto por los rumores de su emisión en distintas autonómicas como por su emisión en sí, decir que también está previsto para este verano el estreno de la segunda película basada en la serie.

Ah, y por supuesto, no olvidemos que se va a estrenar en Estados Unidos Pokemon 2000... ¿tendrá el mismo éxito que la primera? ¿Cuanto tardará en llegar a nuestras pantallas?

En el número anterior os damos niveles de ventas de manga y anime. Siguiendo la misma política de informaros que es lo que más se ve, lee y consume en Japón, ahora os presentamos el

ranking de series de TV más vistas durante el més de Mayo pasado. Ahí van

Anime más visto en TV

1.Gate Keepers: Ojos redondos muy muy grandes, mechas, espacio, chicas y un diseño tanto de personajes como de escenarios en ocasiones gratamente sorprendentes se han hecho rápidamente con el número 1 de audiencia. Era esperado. Es la historia de una batalla entre la humanidad y unos invasores no identificados que llegan a Japón en la era Showa (entre 1945 y 1954). Basada en el manga y videojuego del mismo nombre, ambos de Keiji Gotoh (diseñador de personajes de Nadesico). El Studio Gonzo, conocido por sus diseños por ordenador para Ao no roku go, tambien participa.

Digimon ZeroTwo

2.**NieA_7:** Un alien que se tiene que ganar la vida para subsistir? Mmmm...

3.**Sakura Wars:** Vuelve el género de samurais que tanta alegrías nos está dando últimamente.. También se esperaba

4.**Oja-Majo Doremi #**

5.**Card Captor Sakura**

6.**Mahoujin Guru-Guru**

7.**Turn A Gundam**

8. **Love Hina**

9. **Medarot**

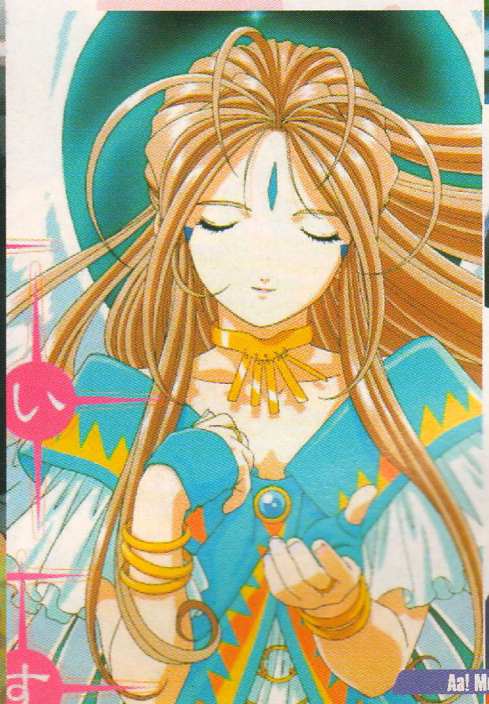
10. **Daa! Daa! Daa!**

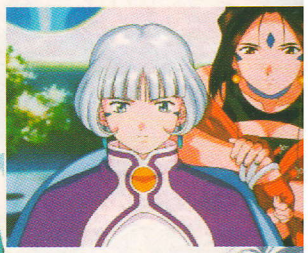
De todas estas series ya os adelantamos en el número anterior el hecho de que seguramente, estarían arriba.

Y también hablamos en el número pasado de que la Fox había comprado el dominio de internet de Alita. Pues ¿sabéis quién está deseando hacer algo basado en manga? Una persona que, casualmente, está inmersa en la Fox y, además, le proporciona mucho dinero. Se trata de James Cameron, director de Titanic. Arrodillense las masas, porque el maestro Akira Toriyama (Dragon Ball) vuelve a publicar en su revista de siempre, el Shonen Jump de la Shueisha. ¿Será de nuevo un intento fallido como los anteriores, o esta vez es la refinitiva? Ha publicado una historia corta de 31 páginas en el numero 21 (el de la semana del 9/5) del semanario.. La historia se titula "Sand Land" y aparece marcada como "numero 1", por lo que podría tratarse del primer capítulo de una nueva serie.

Rumiko Takahashi (Ranma ½, Maison Ikkoku) está de enhorabuena por dos razones. La primera es que está trabajando en los diseños de personajes de un juego para Playstation llamado Kidou Shinsengumi Moeyo-ken. Se trata de un videojuego en el que las protagonistas son las hijas del conocido grupo histórico medieval de samurais llamados Shinsengumi, y de los cuales hay miles de referencias en multitud de mangas. Por otro lado, Inu Yasha, su última gran serie por fín va a ser trasladada al anime (era, como es evidente, sólo cuestión de tiempo). Está planeada para Otoño. Hace poco os anunciabam

NieA 7


Ah! Megamisama



os el final de H2, de Mitsuru Adachi (Touch). Pues este hombre no ha descansado absolutamente nada, y ya tenemos con nosotros su nueva historia: "Itsumo Misora"... ¿Adivinais cual va a ser la temática? Más de alguno se sorprendería...

Y ahora, os adjuntamos el listado de las nuevas series de animación en Japón:

· Homura, volviendo al renaciente tema de samurais, esta vez trata desde una perspectiva más infantil.

· Strange Dawn: La WowWow, algo así como Vía Digital en España, se ha refirmado en su postura de apoyo al anime, que le ha proporcionado unos boyantes ingresos. Producida por ella misma nos llega esta comedia de ciencia ficción.

· Hand Maid Mei: Esta serie tan rara al parecer trata sobre maniquies.

· Geobreeders 2: ¿Tiene exito? Pues más de lo mismo.

· eX-D (X Driver): Esta OVA se trata de una versión de Initial D.

· Space Travelers: Basada en la película de imagen real del mismo nombre, cuyo éxito ya ha saltado fuera de las fronteras japonesas, nos presentan esta OVA de 50 minutos.

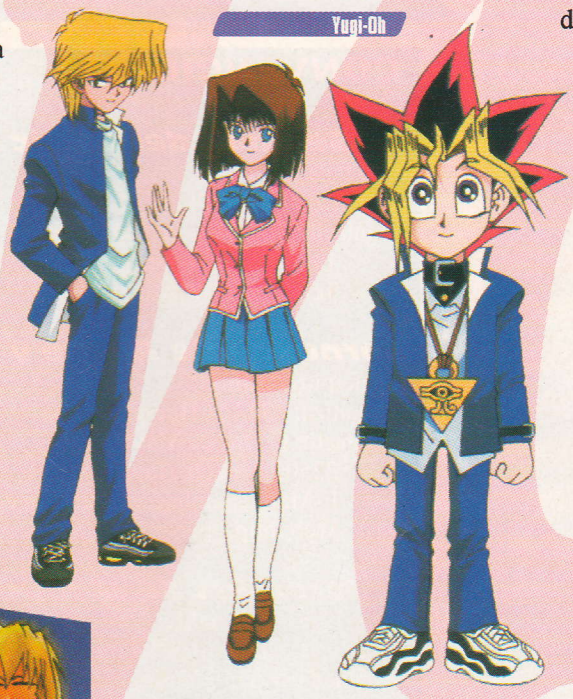
Teniendo en cuenta el éxito que ha tenido Digimon en Japón (y también en España), era totalmente lógico que apareciera la secuela. Su nombre: Digimon Zero Two. En ella, un nuevo enemigo aparece para destruir la paz de Digital World. Se presenta a sí mismo como el Rey Digimon, y todos quieren descubrir su enigma. En esta parte se presenta un nuevo grupo de niños y sus Digimon. Sólo repiten Hikari y Takeru, aunque 3 años mayores.

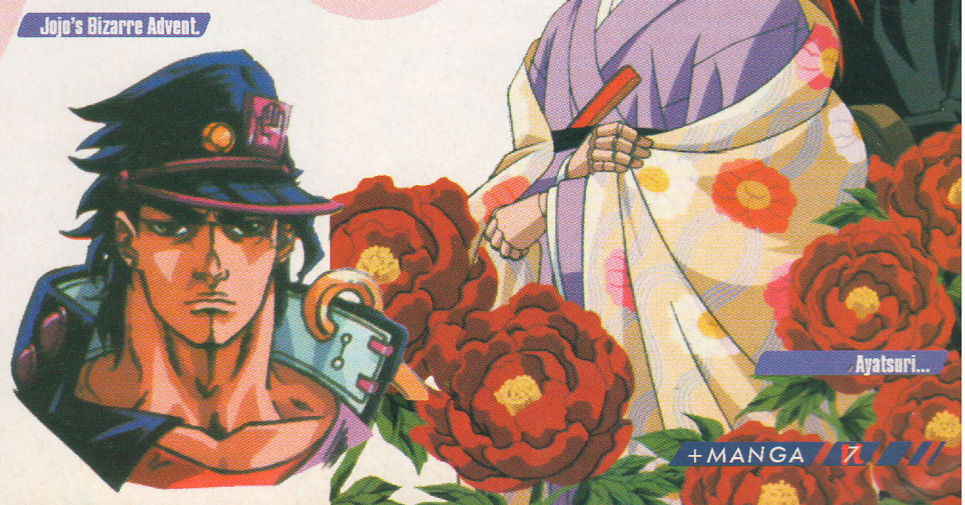
Yugi-Oh Duel Monsters es otra serie publicada en el Shonen Jump que da el salto al anime. Trata sobre un chico que da con un amuleto-llave egipcio en forma de jeroglífico que le va a meter en muchísimos líos. Como nota curiosa, el diseñador de personajes es Shingo Araki, que visitó el hace un par de años el Salón del Manga de Barcelona.

Vuelve Jojo's Bizarre Adventures al anime. La serie ya la comentamos en el número 1 de MasManga, y en esta ocasión vuelve a estár centrada en la tercera época del manga, sin duda la más popular y conocida. Se trata de un OVA de siete volúmenes.

Kia Asamiya está de plena actualidad. Al lanzamiento de su versión de Batman, totalmente espectacular, y que próximamente se va a lanzar en Estados Unidos, le sumamos la continuación de Dark Angel que se ha publicado con ¡Image en los USA! Esta iniciativa sin precedentes abre un cruce de mercados de cómic que nos llena de alegría. Esta continuación será totalmente en color, en el formato americano habitual, y suponemos que va a ser mas que demandada en España.

Fuentes: Anihabara, Anime News Resource, MasManga, Newtype, AX,Asociación ADAM, Manga.es.





Anime & Manga Noticias

ANIME EN TV

PROGRAMACION LUNES-VIERNES

05:30 Comando G (Locomotion / Vía Digital).
06:45 La abeja Maya(Club Super 3 / Vía Digital).
07:10 Cosquillas Mágicas (Antena 3).
07:10 Cosquillas Mágicas (Megatrix / Vía Digital).
07:40 Isami (Canal 33).
08:00 Sailormoon Sailor Stars (Canal 4 Balear).
08:00 Doraemon (Canal Panda / Vía Digital).
08:05 Card Captor Sakura (Club Super 3 / Vía Digital). -¡NUEVO!-.
08:10 Doraemon (Canal 33).
08:30 Doraemon (La 2).
08:30 Sailormoon S (Canal Canarias).
08:30 El Duende Mágico (Canal 4 Balear).
08:55 Pokémon (Fox Kids / Canal Satélite).
14:00 Dragon Ball Z (Canal 33).
14:00 Doraemon (Canal Panda/Vía Digital).
14:10 Digimon (La 2).
14:20 Sailormoon (Canal 2 Andalucía). - REPOSICIÓN -.
14:30 Pokémon (RTL2 Alemana / Parabólica).
14:35 Card Captor Sakura (Club Super 3 / Vía Digital).
14:50 Yawara!- "Cinturón Negro" (Canal 33).
14:50 Sailormoon Sailor Stars (RTL2 Alemana / Parabólica).
15:30 Capitan Hatlock (Canal 2 Andalucía).
16:20 Moomin (Club Super 3 / Vía Digital).
16:30 Neon Genesis Evangelion (Locomotion / Vía Digital).
17:00 Saber Marionettes J (Locomotion / Vía Digital). -¡NUEVO!-.
17:05 Sally , la bruja (Canal 2 Andalucía).
17:15 La abeja Maya (Club Super 3 / Vía Digital).
17:50 Marmalade Boy (La 2). - REPOSICIÓN -
18:00 Isami (Canal Canarias).
18:30 Azuki (Canal 33).
18:30 Azuki (TVC / Vía Digital).
18:30 La Visión de Escaflowne (Canal C: / Canal Satélite).
18:45 Yat (Canal 2 Andalucía).
19:00 Sailormoon Sailor Stars (Canal 4 Balear).
19:30 Doraemon (Canal Panda / Vía Digital).
19:30 Pokémon (Fox Kids / Canal Satélite).
19:30 Neon Genesis Evangelion (Locomotion / Vía Digital).
19:35 Card Captor Sakura (Club Super 3 / Vía Digital). - NUEVO -.
20:00 Saber Marionettes J (Locomotion / Vía Digital). -¡NUEVO!-.
20:30 El Octavo Pasajero (Buzz / Vía Digital). (Sólo MIERCOLES).
21:00 ¡Estas Arrestado! (Buzz / Vía Digital).
21.30 Cowboy Bebop (Buzz / Vía Digital).
22:00 Ranma ½ (Locomotion / Vía Digital).
22:00 Arc to the Lad (Buzz / Vía Digital).
22:25 Generator Gawl (Buzz / Vía Digital).
23:00 El Octavo pasajero (Buzz / Vía Digital) (Sólo LUNES).
23:00 Neon Genesis Evangelion (Locomotion / Vía Digital).
23:30 Saber Marionettes J (Locomotion / Vía Digital).
23:30 Serial Experiments Lain (Buzz / Vía Digital). (Sólo LUNES).
00:00 El Octavo pasajero (Buzz / Vía Digital) (VIERNES REPETICIÓN):

NOVEDADES JUNIO

PLANETA

- ADOLF # 5 DE 5
- ANTON # 2 DE 6
- ARMS # 3 DE 7
- DOCTOR SLUMP # 38 DE 40
- DRAGON BALL (EDICION JAPONESA) # 5 A 8 DE 42
- EDEN # 3 DE 6
- I´´S # 14 DE 24
- LA PRINCESA MONONOKE # 4 DE 4
- MARMALADE BOY (GRAPA) # 15 Y 16
- ONE PIECE # 8
- SHADES OF SPAWN # 2 DE 9
- SOLAMENTE TU 2ª ED. #2 DE 6
- X, DE CLAMP # 2 DE 5
- ZETMAN # 2 DE 2

NORMA

- RECORD OF LODOSS WAR # 8 DE 9

GLENAT

- RUROUNI KENSHIN # 7

OTROS

- CYBER WEAPON ZERO # 3

ANIME

- ARC THE LAD # 2 DE 9
- GENERATOR GAWLD # 2 DE 4
- LAMU # 5 DE 5
- SAKURA MAIL # 2 DE 3
- UTENA # 6 DE 13

CONVENCIONES

IV Semana del Comic de Guadalajara

1 al 9 de Julio
Organiza: ACANA
Contacto: Apartado de Correos nº60
19080 Guadalajara
Tel: 949-227818

Jornadas de Anime y Manga en Huesca

Principios de Julio
Organiza: ADAM Huesca-Lerida
Contacto: C/Dos de Mayo nº 4
22500 Binefar-Huesca
E-Mail: adamhuesca@alehop.com
Web: http://perso.wanadoo.es/rubio2

II Jornadas de Manga y Anime de Castello

16 y 17 de septiembre
Organiza: ADAM-Castellón
Contacto: C/ Dr. Fleming 6 1º G
12005 Castellón
E-Mail: asencio@hotmail.com
Telefono: 609 853034

III Jornadas de Anime y Manga de Getafe

Septiembre(fecha sin confirmar)
Organiza: Asociacion Neo Atlantis
Contacto: Avd. Vereda del Camuerzo S/N
Getafe -Madrid
E-Mail: neoatlantis@etv.es
Web: http://members.tripod.com/~NeoAtlantis/na_jornadas.html

DESDE ESPAÑA

Anime & Manga Noticias

Comenzamos las noticias de España con una noticia que nos ha llenado de sorpresa y tristeza. Al parecer, y decimos al parecer por que no son noticias confirmadas todavía, Manga Films deja de publicar títulos de animación japonesa este verano, siendo los últimos los correspondientes a Lamu y Sakura. MangaFilms ha sido la pionera en la edición de animación japonesa en España, y ha publicado multitud de títulos hasta el momento, en varios de los catálogos que editó: Anime Video, Manga Video, Pioneer... Pues eso, que una de las "grandes" instituciones del manga en nuestro país, parece que nos abandona. Esperemos que sólo sea momentaneamente.

Desde el lunes 15 de Mayo pasado se emite el espacio 3XL en el Canal 33 de Cataluña de 13:00 a 15:00h. Es un espacio que combina varios espacios, y dónde la principal novedad es la emisión de Utena. También se emiten las siguientes series: Estas arrestado, Dragon Ball desde el primer capítulo y la serie juvenil canadiense MADISON. El programa se emitirá todos los días de la semana. La orientación del programa es volcarse en el mundo internet, en una iniciativa rompedora como fue en su momento el Club Super3. Podéis saber más en www.3xl.net.

Al momento de cierre de éste número no se ha producido el estreno de la película Spriggan, anunciada por Filmax para el día 26 de Mayo. Y si al menos lo ha hecho, todavía no sabemos donde...

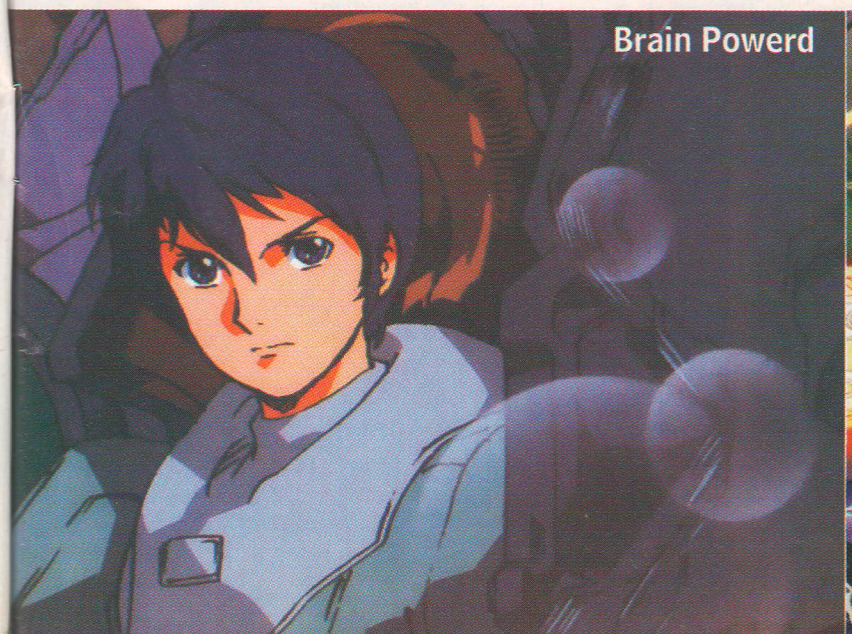
Dynamic SK presentará a finales de mayo el primer volumen de "Gunbuster" (del conocido estudio Gainax), el primer anime subtitulado al castellano que se venderá de forma *"oficial"*. Del mismo estudio de Evangelion, se trata de un anime más que recomendable, imprescindible. Suerte a nuestros amigos de Dynamic en esta apuesta. A principios de Junio, sacaran el primer volumen de los 7 de "Shin Getter Robo" de Go Nagai, que se venderá en cintas de 30 minutos.

Aparte, están preparando "Video Girl Ai" y "Kacho Ohji".

Planeta planea sacar en Julio "Brain Powerd", la adaptación al manga de este anime que tanto pegó en Japón hace 2 años. El autor es Yukiru Sugisaki, y se editará en 6 volúmenes en formato Biblioteca Manga, a 595 ptas cada uno. Y buenas noticias para los seguidores de Bastard, ya que el número 20 ha vendido bastante bien y, por lo tanto, van a sacar el volumen 21.

Y bombazo en Norma, ya que gracias a la emisión en TV de la serie Utena, se van a animar a sacarla la versión manga al mercado. Un título que puede tener visos de poder llegar a ser un boom como en su momento lo fue Marmalade Boy, y cuyo único impedimento es su sola emisión en Cataluña. Esperemos que el resto de autonómicas vayan tomando ejemplo...

Se confirma que BuenaVista España ha superado con creces las previsiones en espectadores que tenían con La Princesa Mononoke. Una gran noticia que confirma que la animación japonesa también tiene su espacio entre los medios de ocio.



Anime & Manga Noticias

EUROPA

ITALIA

El Viernes 19 de Mayo se estrenó Mononoke Hime en Italia.
De acuerdo a la revista Times en el canal de television del Vaticano se ha comentado acerca de la serie de Pokemon que "no tiene ningún efecto dañino" y que por el contrario "es una serie de una gran imaginación".
Mientras que otras instituciones de este tipo, por ejemplo la Iglesia Católica Mejicana, ha condenado la serie, el vaticano ha resaltado "los lazos de intensa amistad entre el entrenador y los Pokemon"
Ademas de acuerdo al periódico italiano Corriere della Sera, "esta es una verdadera bendición Papal sobre este nuevo fenómeno", del cual se han vendido en esta país mas de 50 millones de barajas de cartas y medio millón de álbunes de cromos. La serie en televisión ha acaparado al 60% de la audiencia de chavales de 4 a 14 años.
El mercado Italiano tampoco se queda atrás a la hora de anunciar futuras novedades en DVD: "Yamato", "Akira", "La Rosa de Versalles"... y todo en Dolby 5.1.

FRANCIA

Muchas novedades en el mercado francés de manga. Entre otros nuevos títulos que acaban de aparecer, nada mas y nada menos que "Angel Sanctuary" y "Zetsuai". Otros títulos de reciente aparición son: "I"s" Vol. 3, "Please Save my Earth" Vol. 6, "Kenshin" Vol. 11, "Detective Conan" Vol. 21 y "Slam Dunk" Vol. 7.
En anime también encontramos un montón de novedades, y además, salen de dos en dos : "Lost Universe" Vol. 1 y 2, "Utena" Vol. 1 y 2, "Silent Mobius" Vol. 3 y 4 (subtitulados), el Volumen 2 de las OVAs de "Kenshin" y el 4 de "Cowboy Bebop", ambos subtitulados.

INGLATERRA

Después de "Ghost in the Shell", el siguiente DVD que aparecerá en Inglaterra de Manga Video será "Perfect Blue" a finales de mayo, y parece ser que Manga Video UK no tiene los problemas para conseguir el audio original de "X" que tiene su rama americana, luego con un poco de suerte igual vemos antes el DVD PAL de "X" que el NTSC.

Y para terminar, noticias desde más lejos. El estreno de Mononoke Hime se retrasa del 10 de Julio al 29 de Septiembre en Polonia.

AMERICA

USA

Pioneer va a editar "Card Captor Sakura" en dos versiones: una solo doblada en VHS y DVD y otra subtitulada integra, también en VHS y DVD. También las OVAs de "Fushigi Yuugi" para octubre o noviembre, y 3 X 3 eyes en DVD para diciembre. "Dual" (4 volúmenes en VHS y DVD) para septiembre y "Black Heaven" (imagino que es "Kacho Oji", 4 volúmenes en VHS y DVD) para octubre. Mientras, ADV, a pesar de que tienen los derechos sobre "Devilman Lady", ningún anuncio de fechas para las futuras novedades en DVD se ha hecho todavía.
Bandai prosigue con muy buen pie su andadura en los USA, y ahora hacen una oferta especial de una camiseta para los compradores de "Jubei-Chan", y de cinco figuras articuladas para los de "Gundam Wing". Tienen planeado "Gundam 08th MS Team" para comienzos del 2001.
En manga, Dark Horse sigue rompiendo con "Lone Wolf and Cub". Viz edita (que Dios nos pille confesaos) Dragon Ball Z Vol. 1, Bakune Young Vol. 1 e Inu Yasha Vol. 7.
Por último Fanboy Inc presenta como novedad en agosto el shojo "Spellbound: The Magic of Love", de Tomoko Taniguchi ("Call me Princess" y "Aquarium"), en números de 32 páginas. Esta obra tiene la particularidad que ha sido dibujada expresamente para el mercado americano. El primer número tendrá una portada alternativa de Chiho Saito (Utena).

ARGENTINA

Durante los días 12, 13 y 14 de mayo se llevaró a cabo en el Centro de Expresiones Contemporáneas (C.E.C.), ubicado en la bajada Sargento Cabral y el río, el 2º Encuentro de Historietas, Juegos de Rol y Ciencia Ficción de Rosario llamado LEYENDAS, organizado por la Asociación de Historietistas Independientes (A.H.I.) filial Rosario y Milenario Comics.
Participaran relacionados con el manga el Club Tierra del Manga (Bs As) y el club de manga ADAM (Rosario).
Se proyectaron en pantalla gigante una gran variedad de animaciones inéditas, videos y documentales de la ciencia ficción y la historieta.

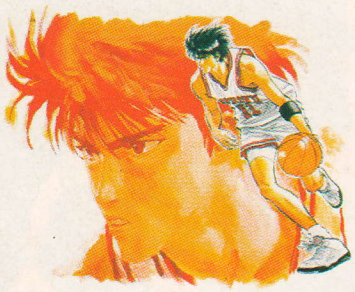
CHILE

El Primer salón del comic y fantasía en Chile se celebro los dias 5, 6, 7 y 8 de Mayo en Santiago de Chile. Para mas informacion sobre el mismo.-
http://www.fixion.cl.

Fuentes
Newtype, Animage, ADAML, Dreamers, Gokuraku, Manga.es, EX, MangaMax.

SHOHOKU
14
SHOHOKU
11
SHOHOKU
7
SLAM DUNK

Hasta hace unos tres o cuatro años, la revista Shonen Jump de la editorial Shueisha se podía considerar como la biblia del manga en Japón. Publicar en ella era más que garantía de éxito y, en la mayoría de las ocasiones, aseguraba una versión anime. De ella salieron Dragon Ball, Video Girl Ai, Yu Yu Hakusho o la que actualmente nos trata, Slam Dunk, una de las series más importantes



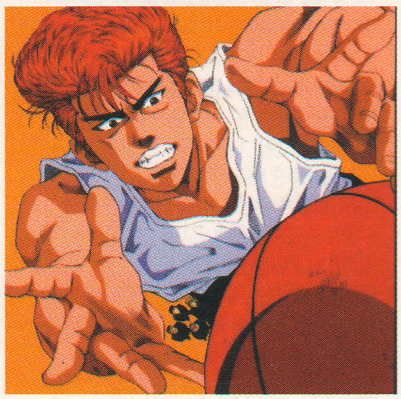
de los últimos tiempos dentro del panorama del manganime japonés. Es evidente que SlamDunk es una serie deportiva que trata sobre baloncesto, eso queda claro al contemplar cualquiera de las imágenes de la serie. Pero a pesar de ello no podríamos clasificarlo como el típico manga de deportes (¿existe eso?). ¿Por qué? Vamos a verlo.

Hanamichi Sakuragi es un macarrilla del Instituto Shohoku, pelirrojo, de altura imponente y con muy muy mal genio. Como chulillo de instituto su ocupación principal son las broncas, faltar a clase y demás. Pero en su entorno es sobre todo conocido por poseer un asombroso record: Ha sido rechazado por 50 chicas en lo que lleva de secundaria. Comienza a entablar amistad con una chica, la candidata número 51, llamada Haruko Akagi. Haruko, asombrada por la altura de Hanamichi, le pregunta: "¿te gusta el basket?", y este le contesta sin pensar: "¡Me encanta! ¡Soy un deportista nato!", entre otras cosas para hacer a Haruko féliz, a la que al parecer le apasiona dicho deporte.

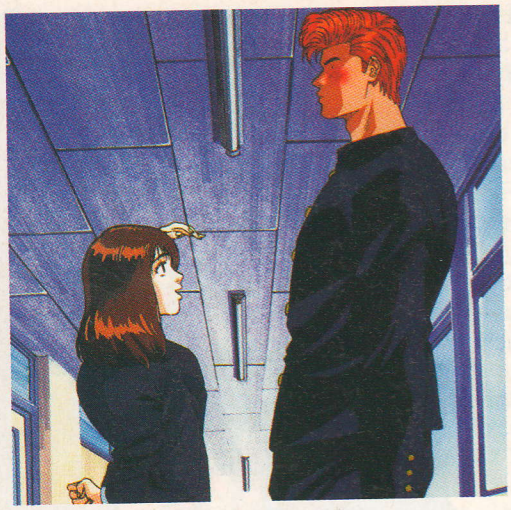
Luego, mientras Hanamichi camina por el instituto pensando en Haruko y en empezar a entrenar baloncesto por ella, sin darse cuenta termina en los pasillos de los de Tercer Curso. Rapidamente empieza a tener algunos "problemillas" con alumnos mayores que él y, como es de esperar, todo termina en bronca. Al final deciden retarse. Al dirigirse los de tercer curso al lugar donde han

quedado para pelear con Hanamichi despiertan a Kaede Rukawa, un alumno que estaba por allí echándose la siesta plácidamente. Así que antes de que Hanamichi llegue, Rukawa se pelea con los alumnos mayores, por lo que cuando llega Hanamichi se encuentra a todos en el suelo y a un lastimado Rukawa.

En ese momento llega Haruko, y al ver a Rukawa en ese estado piensa que Hanamichi ha sido quien le ha golpeado: "¡Horror!, Haruko está locamente enamorada de ese tipo, y encima cree que yo le he pegado". Haruko, malinterpretando la situación, le dice a Hanamichi "Al principio no creí a mis amigas, que



hablaban de rumores en los que eras malísimo, pero veo que es verdad. Te odio". Hanamichi se siente tan triste después de su 51° rechazo que intenta lanzarse desde la azotea del instituto, pero sus amigos de pandilla lo detienen y explican a Haruko el malentendido, solucionándose todo al final.
Sin embargo, la pérdida de Haruko hace odiar el baloncesto a Hanamichi y, por eso, termina peleándose con el capitán del equipo de basket del instituto, al insultar este deporte, retándose, como es habitual en el protagonista, a un duelo. Todos se dan cita en el gimnasio, incluido Rukawa. El reto consiste en anotar una vez antes de que el capitán anote diez canastas. Lo que Hanamichi no sabe es que su rival, Takenori Akagi, es el hermano mayor de su amor, Haruko. Al final Hanamichi supera el reto con un mate inspirado en Haruko que le sale de forma espontanea y natural.
Tras esto, Hanamichi trata de ganarse el permiso de Akagi para entrar al equipo de basket del instituto, cosa que al final consigue. Pero una cosa es entrar y otra jugar, por lo que Hanamichi, al ser un principiante, es relegado a practicar junto a Ayako, la ayudante del equipo, los ejercicios básicos. Encima, Rukawa también forma parte del equipo, y además es la sensación del instituto. Esto aumenta el deseo de abandonar los ejercicios básicos por parte de Hanamichi para superar a Rukawa y que Haruko se fije en él, pero el capitan Akagi le prohibe que practique ejercicios con el equipo, por lo que Hanamichi se desespera y se va en un arrebato de ira.
Sin embargo, se da cuenta de que sólo puede pensar en el baloncesto. Tras alguna que otra pelea, Hanamichi va al gimnasio, donde con la ayuda de Ayako persuaden al capitán Akagi para que abandone los ejercicios básicos y empieze a practicar los pases. Rukawa mientras tanto sigue arrasando e incluso tiene un club de fans femenino.
En pleno entrenamiento un hombre de avanzada edad camina por el gimnasio. Hanamichi, al no conocer de quien se trata, se acerca a el y le da unos sopapos y unos cuantos golpes en la panza. Akagi, en cuanto ve lo que hace Hanamichi, le da un golpe en la cabeza, por no respetar al Sensei Anzai. Ayako le cuenta a Hanamichi que el director Anzai fue jugador de la



selección de basket de Japón, y que ha hecho los arreglos para organizar un partido contra el Ryonan, un instituto rival. Está allí para seleccionar un equipo, por lo que prepara un partidillo entre los de 1º contra los de 2º y 3º. Ya que Hanamichi sólo hace una semana que juega al baloncesto, Akagi no le permite participar. El enfrentamiento dentro del partido que se revela más interesante es el preparado entre Rukawa y Akagi. La habilidad de Rukawa hace que Haruko, entre el público, no le quite la vista de encima, por lo que Hanamichi se vuelve loco de celos. Faltando 5 minutos para que el entrenamiento termine, el director Anzaki permite a Hanamichi entrar a jugar. Al fin y al cabo es alumno de 1er año, y esto le servirá de experiencia (aparte de que en 5 minutos no puede crear demasiados problemas). Al salir, con su explosiva y natural velocidad, conduce el balon hasta la canasta, encontrandose con el capitan Akagi. Todos se sorprenden de su rapidez y de la manera en que ha mejorado su control de balón. Sin embargo Akagi no le permite anotar facilmente, recibiendo en plena cara el tiro que Hanamichi había lanzado con todas sus fuerzas para encestar.

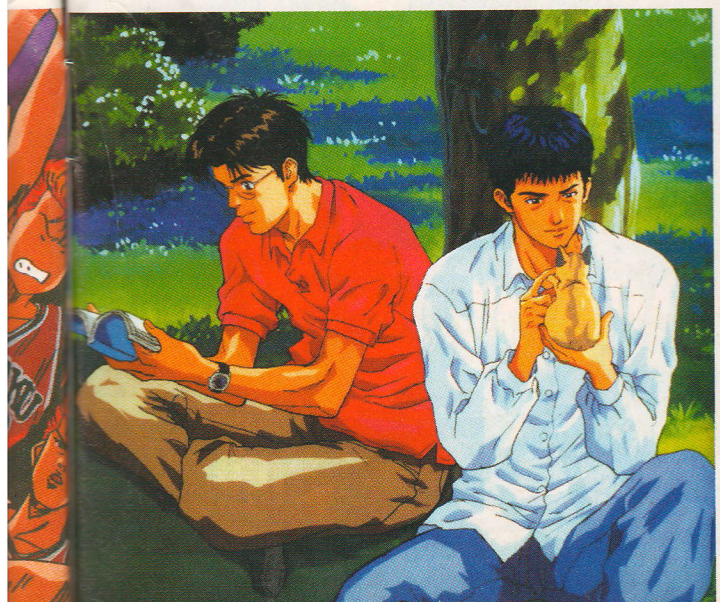
Akagi cae y queda sin movimiento en la cancha. Hanamichi, preocupado, se acerca, sin embargo, Akagi se levanta de repente y furioso eleva a Hanamichi por el cuello. Al día siguiente, Aota Tasuika, capitán del equipo de judo del instituto, y rival de Akagi desde que son pequeños, se interesa en Hanamichi para su equipo de judo. Hanamichi prueba, pero tras unas cuantas llaves de Aota reusa comenzar a hacer judo, a pesar de los comentarios de Aota que alega que sólo hace baloncesto por Haruko. Hanamichi le contesta: "Quiero jugar al baloncesto, porque soy un jugador!".

Esto es básicamente el resumen del comienzo de la serie (2 tomos y medio, unos 8 o 9 episodios). Como habréis podido observar, el argumento no tiene nada de especial. Se trata de la historia de un equipo de instituto en Japón que luchará en varios partidos y campeonatos por ir cada vez más arriba, pero donde las relaciones personales entre los personajes tienen tanto o más importancia que los resultados deportivos.

Al principio he dicho que Slam Dunk no era la típica serie deportiva. Esto es por varias razones. Sobre todas las cosas se trata de una serie NO moralizante, como suele ser habitual en este tipo de manga-anime, es decir, no intenta inculcarnos el típico sentimiento de superación, de dar todo por el todo. El deporte es

importante, pero la vida fuera de él también, y el baloncesto se convierte en el nexo de unión de las historias de varios chicos que en su mayoría se enlazan entre sí y que realmente conforman el verdadero núcleo de la serie.
Por otro lado, en Slam Dunk no hay humor, hay toneladas de humor, lo cual tampoco es habitual. La personalidad impulsiva del protagonista da oportunidad al autor de reflejar multitud de situaciones graciosas o comprometidas que a menudo tronchan de risa al lector. Incluso se podría decir que existen dos estilos de dibujo: el normal, utilizado en las situaciones serias, y el gracioso, que puede ser en plan SuperDeformer (personajes bajitos y cabezones) o no, pero que varia bastante respecto al original.
Muchísimos elementos que la conforman la hacen diferente y, de entre todas las series que salieron de esa generación en la Shonen Jump, el "dreamteam" del manga, es para mí la más consistente, bien hecha (tanto en versión anime como manga) y coherente.
Además, la serie es muy realista. Muchos estaremos acostumbrados a escenas imposibles dentro del manga deportivo. Sólo hay que tomar cualquier episodio de "Captain Tsubasa" (Oliver y Benji) para comprobar esto: tiros que se empotran en una pared de hormigon, etc. SlamDunk no tiene esto para nada. Todo, aunque espectacular, es realístico, por lo que la espectacularidad viene del mismo sitio de donde puede venir en un partido real de la NBA por ejemplo: ataques rápidos, mates, tiros de tres puntos, personales...
Pero todo reflejado en el anime y en el manga de una manera fiel, realística y, por supuesto, muy bien realizada.
La animación está realizada por la Toei, como es habitual en las producciones provenientes de la Shueisha, y a mi parecer está muy por encima de la media del resto de producciones de la productora.
La animación, como digo, alcanza un muy alto nivel, y eso no es algo habitual para una serie que cuenta con 101 episodios. SlamDunk también cuenta con cuatro OVAs, que suben aún más el nivel.
El manga es obra de Takehiko Inoue, gran amante, como es lógico, del baloncesto, y tiene una extensión de 31 tomos. Se publicó en el Shonen Jump desde Octubre de 1993 a Marzo de 1996, y argumentalmente llega más lejos que el anime, que se queda en el tomo 22. Su dibujo es muy claro, aunque no falto de perfección, y los personajes bien proporcionados y con tomas perfectas desde todos los ángulos.
Para terminar, la música es otro de los aspectos a destacar. Con temas de Wans, Maki Ohguro o , las bandas sonoras de la serie están llenas de fuerza, ritmo y calidad, exactamente igual que la serie.
Como visión global Slam Dunk es una de esas series que debemos incluir como asignatura pendiente. En México, por ejemplo, ya han tenido la suerte o la desgracia de poder verla en su televisión doblada al castellano. Y digo desgracia por que la cortaron a los 52 episodios, aparte de emitirla en horario intempestivo. El manga que sepamos no ha sido editado en español.
Una pena, porque SlamDunk es una serie que desde el principio ha estado subida al carro del éxito, y es muy probable que su emisión en castellano la llevara por el mismo camino. Por otra parte, la fobia de las editoriales a los mangas de más de diez tomos hacen muy poco posible su edición salvo que fuera acompañada de la emisión en TV.
Lo dicho, una verdadera pena.

Everon.



NOBUTERU
RECORD OF LODOSS WAR
ロードス島戦記

Bienvenidos a la isla maldita

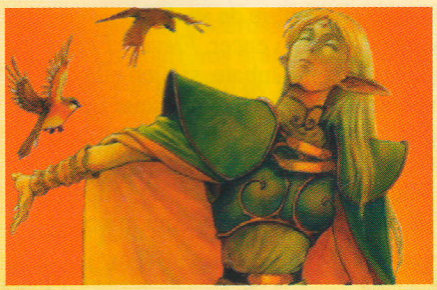
Hoy en día casi todo el mundo sabe lo que es un juego de rol, no necesita presentación. Muchos de vosotros jugaréis o habréis participado en alguno, o a lo mejor sois de los que les parecen aburridos y preferís otras

diversiones. Pero si os gusta el manga y el anime, podéis tener un punto en común. Tanto para el fan del rol como para el simple aficionado a la animación japonesa, **RECORD OF LODOSS WAR** es una de esas creaciones que bien merece la pena conocerse y recordarse.

Evidentemente, el punto de partida está en un juego de rol. Un grupo de amigos creó un mundo donde localizar una de estas aventuras, y concienzudamente, fue configurando la geografía, la historia, la religión, las razas que lo poblaban,... su imaginación y su ingenio dibujaron la tierra de Lodoss. A finales de la década de los ochenta, uno de estos muchachos, RYO MIZUNO, decidió escribir aquella esforzada y vivida invención en forma de novelas, y fue tal su éxito que rápidamente entró en el mundo del anime y del manga.

Esos chicos son conocidos hoy como Grupo SNE (ya unos profesionales), y su obra cumbre, **LODOSS TÔ SENKI**, sigue cosechando éxitos.

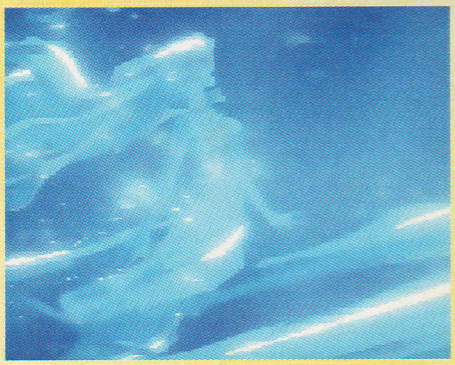
En primer lugar contamos con las novelas y manuales para jugar, no obstante, es más fácil que disfrutemos de las varias adaptaciones al cómic y la animación. En este campo, sobresale la serie de trece ovas que se realizó hacia 1990, y que en España pudimos ver gracias a Manga Film e incluso fue emitida por Canal Plus. Es sin duda lo más conocido de **RECORD OF LODOSS WAR**.



EL PASADO DE LODOSS

Lo más lógico es comenzar explicando el origen de la isla. Esto se cuenta muy brevemente en el prólogo de los ovas, así que yo voy a extenderme un poco y abarcar incluso algún momento histórico con personajes que veremos en la serie.

En el origen de los tiempos despertó del caos el gigante *ATSUKI*, y al igual que en la mitología china, de su cuerpo nacieron el mundo y los dioses. Esa tierra recién formada se llamó FORCERIA, y las divinidades la poblaron de toda clase de criaturas:



enanos, elfos, espíritus, humanos,...

Pero ocurrió que los dioses comenzaron a pelear entre ellos por el destino del mundo, produciéndose la confrontación entre los partidarios de *FARIS*, dios de la luz, y *FALARIS*, dios de la oscuridad. Ambos se mataron en combate, como el resto de las deidades, y la última lucha se produjo entre la diosa de la creación *MARFA*, y *KARDIS*, la diosa de la destrucción. Ésta, moribunda, maldijo la tierra y sus habitantes, a lo que *Marfa* respondió separando ese pedazo de tierra del continente para que la maldición no se extendiera. Así nace LODOSS, esto es, la "Isla Maldita". Al morir, *Kardis* se convirtió en piedra y cayó a este lugar, por lo que *Marfa*, con sus últimas fuerzas, separó esa parte de Lodoss,

creándose la isla de MARMO.
A consecuencia de la guera divina y de la presencia maligna de *Kardis*, aparecieron elfos oscuros, goblins, ogros y otros seres.

Pasado el tiempo surge en Lodoss KASTUUL, el reino de la magia. Los que tenían mayor poder eran los que gobernaban, y estos magos, obsesionados con la inmortalidad y el poder absoluto, esclavizaron al resto de los seres. Los humanos entonces tomaron las armas y se sublevaron, cayendo este reino mágico. De aquellos magos sólo sobrevivió uno, que había aprendido a esconder su espíritu en una diadema y a través de ella dominar cuerpos humanos donde seguir viviendo. Ella es la Bruja Gris, *KARLA*.

Muchos años después, la diosa *Kardis* parece agitarse en su tumba. Siete héroes son elegidos para enfrentarse al espíritu del Mal y su cohorte de demonios: *BELD*, el guerrero mercenario; *FAHN*, un Caballero de Valis; el brujo *WORT*, el rey de los enanos *FLEVE*; *NEESE*, sacerdotisa de Marfa; un guerrero mago sin nombre (que en realidad es *Karla*); y *FRAUS*, sacerdotisa de Faris y la que los ha elegido en nombre de su dios.
Aunque logran vencer, *Fleve* y *Fraus* mueren en el combate, si bien ella con la esperanza de que *Beld* unifique Lodoss y consiga una paz duradera. Sin embargo, este guerrero se convertirá en el emperador oscuro de Marmo, mientras *Fahn* consigue la corona del reino de Valis, *Neese* llega a ser la Gran Sacerdotisa de Marfa, y *Wort* se reti una vida ermitaña y de estudio.
En cuanto a *Karla*, continuará preocupándose por que Lodoss nunc llegue a tener un gobierno único, a f que no se vea arrastrada al triste des que tuvo Kastuul.

Transcurrido treinta años, llegamo historia narrada en los ovas, a los qu ahora me referiré.

CRÓNICAS DE LA GUERRA L LODOSS

El proyecto era bastante ambicioso que su plantilla es prestigio, con diseñ personajes de NOBUTERU YU (Escaflowne, The Weathering Contin X,...) basados a su en las ilustraciones realizó YUKATA IZUBUCHI para la novelas. Éste últim participó junto a MICHITAKA KIKUCHI en el di

de los dragones; y por supuesto, el guión corre a cargo de sus creadores, en este caso RYO MIZUNO y HITOSHI YASUDA, evocando las novelas.

La primera impresión, viendo ya el opening, es francamente buena en todos los sentidos: el dibujo es estupendo y la historia prometedora. No obstante, puede resultar algo caótica, en buena parte porque se producen saltos temporales y elipsis de hechos que dificultan el seguimiento de la historia. Pero esto suele ocurrir cuando se adapta un argumento que se extiende por varios libros.

Por otra parte, la animación tan brillante adolece de cierto estatismo y repetición de imágenes, aunque también es cierto que el dibujo está cuidado al detalle y hay escenas auténticamente para enmarcar. Y por supuesto, no quiero olvidar comentar su magnífica banda sonora, con unas canciones preciosas y una música con toques épicos y medievales.

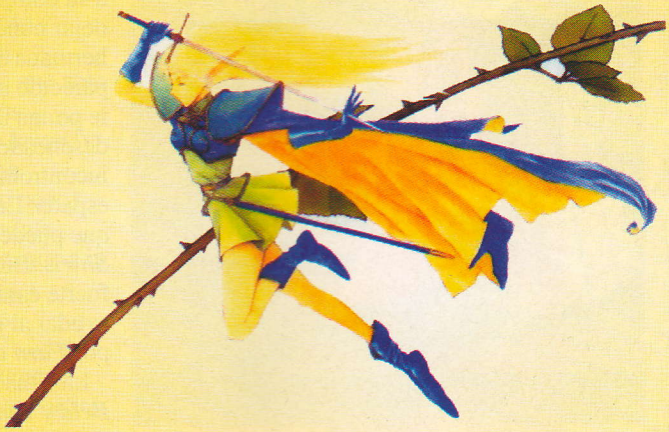
En fin, que a pesar de ciertas limitaciones, puedes disfrutar "como un enano" viéndola.

Antes de abordar los ovas, os diré que he incluido algunos datos que no aparecen en la serie.

Para comenzar la historia, vamos a situarnos. En medio del mar se alza la legendaria isla de Lodoss; al norte encontramos importantes reinos como Alania, Valis, y el desértico Flaim. Hacia el sur se extiende el país de Moss y el pequeño reino de Kannon, y junto a la costa meridional, la isla de Marmo, la tumba de la diosa *Kardis*.

El argumento de la serie gira en torno a las luchas de dos reinos por lograr la unificación de la isla, aunque por razones muy distintas. De una parte tenemos al emperador ***BELD*** de Marmo, que pretende dominar Lodoss por la fuerza. Para ello cuenta con una poderosa espada surgida de los legendarios demonios derrotados por los siete héroes, y un ejército de goblins, ogros, elfos oscuros y otros monstruos que siembran el terror.

De la otra parte encontramos, para hacerle frente, a su antiguo amigo ***FAHN***, rey de Valis, que desea la unificación pacífica de la isla a base de alianzas con los otros reinos. Posee una



espada igual de poderosa, y a su lado luchan los guerreros dragones del reino de Moss y el ejército de Flaim, liderado por el rey mercenario ***KASHUE***, considerado el mejor guerrero de la isla. Como tercero en discordia, la bruja ***KARLA***, con un poder tremendo que emplea para sembrar cizaña entre ambas fuerzas, a fin de que una constante guerra impida la unificación de Lodoss. Las causas ya las conocéis, y así ella favorece y perjudica, hace y deshace a su antojo.

En medio de esta guerra hallamos a los seis héroes de la historia. El primero en entrar en escena es ***GHIM***, un huraño y malhumorado enano que siente gran devoción por la sacerdotisa de Marfa NEESE. Cuando su hija ***LAYLA*** desaparece, toma su hacha y le promete que la encontrará cueste lo que cueste. Para ello pide ayuda a su amigo ***SLAYN***, un mago que vive en una retirada cabaña de ZAXON, en Alania. Ambos se van a ver acompañados de dos jóvenes de esa aldea, ***PARN*** y ***ETOH***. Podemos decir que el primero es el gran protagonista de los ovas, un muchacho cuyo único sueño es llegar a ser Caballero de Valis como lo era su padre TESSIUS, y poder limpiar el nombre injusamente manchado de su familia. Obsesionado con el recuerdo de su padre, va por la vida de caballero andante, si bien el pobre sólo es un humilde aprendiz (casi no pasa de sostener la espada, pero voluntad de mejorar no le falta). En cuanto a ***Etoh***, es su mejor amigo, un Sacerdote de Faris amable y pacifico con poder de sanación.

Para colmo de ***Ghim***, al grupo se une la bella y encantadora (para otros no tan encantadora) ***DEEDLIT***, una elfa superior que domina la

magia de los espíritus elementales y porta una fina espada. Sus motivos son el averiguar lo que está ocurriendo en Lodoss, y de paso, conocer mejor a ***Parn***, por el que se siente extrañamente atraida. El último en incorporarse es ***WOODCHUCK***, un ladrón muy individualista y cínico pero no de mal corazón que encuentran en la cárcel de Myce, en Alania.

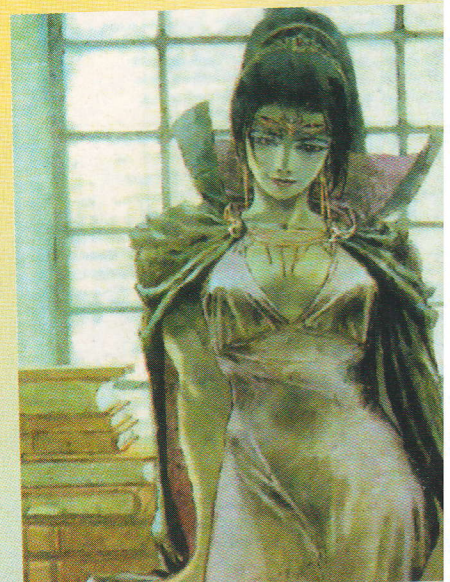
Conformado el sexteto, se enfrentan a la poderosa bruja ***Karla*** para rescatar a la

hija del rey de Valis, la princesa ***FIANNA*** (que por cierto, logrará sacar los colores al bueno de Etoh). De esta manera se convierten en aliados de ese reino, y ***Parn*** se encuentra con el rey ***Kashue***, su ídolo como perfecto caballero a falta de su padre, al cual el monarca conocía y respetaba.

Mientras la guerra continúa, nuestros héroes deben superar la difícil prueba de derrotar a ***Karla***, pues además de complicarles la vida ha poseído el cuerpo de la hermosa ***Layla***. Con ayuda del resto, ***Ghim*** logra cumplir la que será su última promesa, liberar a la muchacha.

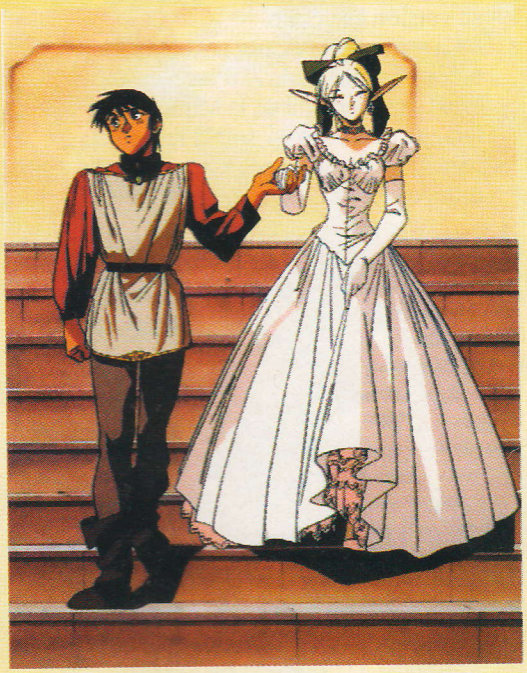
Sin embargo, ninguno de ellos sabe que ***Karla*** no va a tener ningún problema en encontrar un nuevo anfitrión, al igual que ignoran el paradero de su amigo ***Woodchuck***, desaparecido tras el arduo combate (y no, no es una coincidencia). No obstante, van a contar con tres nuevos aliados. ***Layla*** se une a ellos para intentar reparar todo el mal que ha hecho, y se hará compañera inseparable de ***Slayn***. Además, se pondrán de su parte dos guerreros mercenarios, ***SHIRIS*** y ***ORSON*** (Orton en la versión española). Uno de los personajes con más fans, ***Orson*** es un hombre-bestia, ya que está poseído por Hyuri, el espíritu de la Furia. Esto ocurrió cuando tenía trece años y vió como los goblins asesinaban su hermana mayor. Desde entonces, Hyuri anidó en su corazón, y se supone que le ha hecho perder toda emoción excepto el deseo de venganza. Lo cierto es que se muestra siempre tranquilo y d pocas palabras, indiferente a todo excep a su compañera de oficio, ***Shiris***. Sin dejar nunca claro si la ve como su hermana o si puede sentir por ella algo parecido al amor, no consiente que nad le ponga una mano encima, desencadenando su cólera que lo hace incontrolable e invencible con su enorm espada. En ese estado berserker, la únic que puede calmarlo es, evidentemente, ***Shiris***. Bien, pues esta luchadora de fuerte carácter que odia a Marmo, deci ayudar al grupo por eso y porque se cu por ***Parn*** en cuanto lo conoce.

La situación se va a complicar cuand ***Beld*** y ***Fahn*** mueren en combate, dejando las fuerzas aliadas de Lodoss manos de ***Kashue***, y el ejército de Ma a las órdenes de dos peligrosos enemig En el campo de batalla tenemos a ***ASHRAM***, el Caballero Negro de Ma y general de las tropas. Es un temible guerrero sin rival, y para mucha gente personaje más atractivo y carismático la serie (y no lo digo yo, que me parec



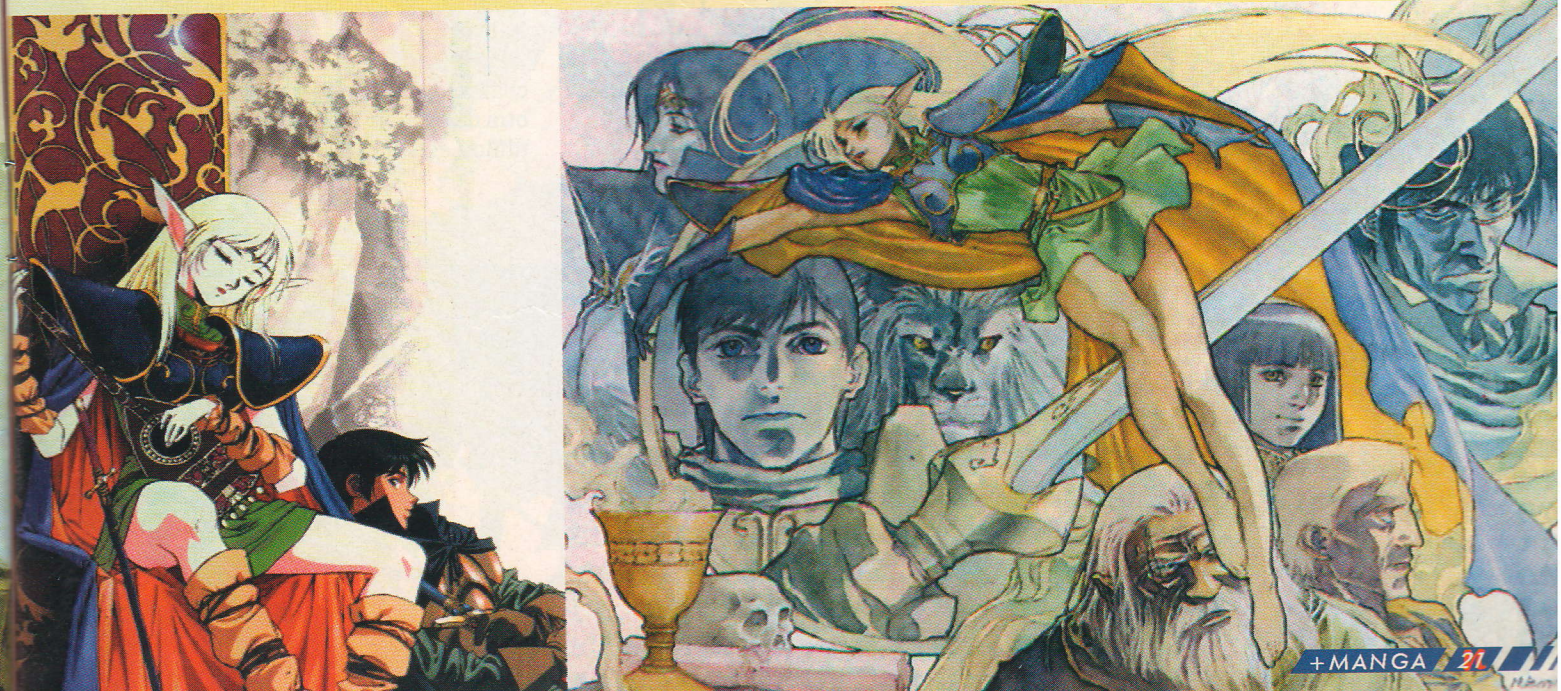
muy imponente pero de lo más inexpresivo y un poco estrecho de miras). Al morir su rey toma posesión de la "Espada Maldita", que otorga el poder sobre Marmo pero también obsesiona su mente con la conquista de Lodoss. Fiel a él hasta la muerte es ***PIROTASE***, la bella y sensual elfa negra que domina al resto de sus congéneres. Poderosa y hábil con la espada, predica una independencia e individualismo que sólo son una máscara para ocultar sus ardientes sentimientos hacia ***Ashram*** (y que finalmente se demuestra son recíprocos, aunque a él le duran poco). Más peligroso es el mago sacerdote ***WAGNARD***, consejero de ***Beld***, que a la muerte de su soberano manipula a ***Ashram*** y ***Pirotase*** para ver sus objetivos cumplidos: poseer el "Cetro del Dominio", que según la leyenda otorga el poder sobre Lodoss, y resucitar a la diosa ***Kardis***.

Para lo primero, consigue enviar a ***Ashram*** a buscar tan valioso tesoro, que está ni más ni menos que custodiado por ***SHOOTING STAR***, el dragón de fuego y



el más poderoso de los antiguos dragones. Resulta que en Lodoss existen cinco Grandes Dragones: éste, el dragón de oro ***MAISEN***, que habita en Moss, el dragón del agua ***EIBRA***, que viven en el mar entre Lodoss y Marmo, el dragón de hielo ***BRAMUDO***, y el dragón de la oscuridad ***NARSE***, que habita en Marmo. Para resucitar a la diosa, la cosa se complica, porque hace falta el sacrificio de una alta elfa. ¿Adiviná is a quién le toca?. Pues sí, ***Deedlit*** es raptada y ***Parn***, que para entonces ya ha descubierto lo mucho que le importa, y que ha hecho bastantes progresos con la espada, no dudará en desafiar a la misma ***Kardis*** para recuperar a su querida elfa. Por supuesto, contará con la ayuda de sus amigos y el poder de la "Santa Espada" de Valis, que ***Fianna*** le entrega como legado de ***Fahn***.

Tras una dura confrontación a tres niveles: los dragones ***Narse*** y ***Maysen***, los ejércitos de Lodoss y los de Marmo, y nuestros héroes contra ***Wagnard*** y la diosa de la destrucción, una vez más triunfan los buenos. Lodoss consigue mantener su independencia, y algo más importante, ***Kardis*** se queda en su tumba. Como final feliz, ***Parn*** es nombrado Caballero de Valis y marcha con ***Deedlit***



a buscar a ***Woodchuck***. No os preocupéis por los varios cabos sueltos que quedan, ya que es, a conciencia, un final abierto que da pie a otras aventuras. Y para los que se queden tristes pensando en los que han muerto, tan sólo decir que las cosas a veces no son lo que parecen, y que algunos personajes sin tumba reconocida....quien sabe si los volveremos a encontrar.

EL ÉXITO DE UN JUEGO

Como ya he dicho antes, Ryo Mizuno dio a conocer **LODOSS TO SÊNKI** a través de una serie de novelas publicadas por Kadokawa Sneaker Bunko, que inspirarían animación y comics. Aunque sea un poco denso, tal vez os interese saber cuáles son esas novelas (las principales son siete) y qué adaptaciones inspiraron.

La primera novela se titula *Hairono Majo* (La Bruja Gris), e inspiró un manga de tres volúmenes con el mismo nombre, con guión de Mizuno y dibujos de Yoshihiko Ochi. También es la base de los ocho primeros ovas y del primer videojuego que se hizo de Lodoss.

La segunda novela es *Honouno Mashin* (El Dios demonio del Fuego), y es la base del manga con igual título, con historia de Mizuno y dibujos de Ayumi Saito. También inspiró lejanamente a la reciente película *"Bienvenidos a la isla de Lodoss"*, y que por su éxito dio pie a su versión en comic.

La tercera y la cuarta novelas se reúnen bajo el título *Karyuusan no Maryu* (El Dragón de la Montaña del Dragón de Fuego), y son la referencia para los últimos cinco ovas y los ocho primeros episodios de la serie de

televisión (de la que hablaremos en otra ocasión).

El quinto libro, *Outachi no seisen*, creo que también inspiró el final de la serie de ovas.

La sexta y la séptima novela conforman otro binomio titulado *Lodoss no seikishi* (el Santo Caballero de Lodoss), y son la base para el juego de PC "Record of Lodoss War 2" y la serie de televisión desde el noveno capítulo. Por supuesto, inspira igualmente su versión manga, "La Leyenda del Caballero heroico", con guión (para variar) de Mizuno e ilustración de Masato Natsumoto.

Además, el autor de este mundo fantástico ha publicado varios volúmen de Leyendas de Lodoss, que inspiraron manga "*La Dama de Faris*", repitiendo guionista, y con dibujos de Akihiro Yamada.

Por otra parte, quiero sólo citar las cuatro novelas que escribió Mizuno so otra de las tierras de Forceria, bajo el título *Legend of Crystania*.

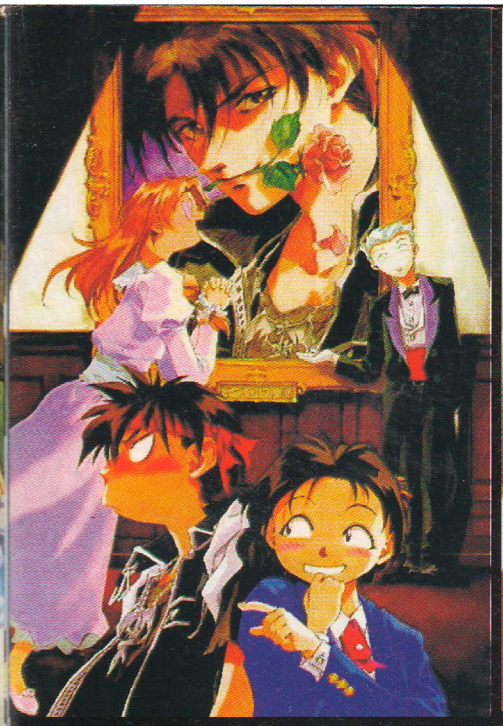
Marymar

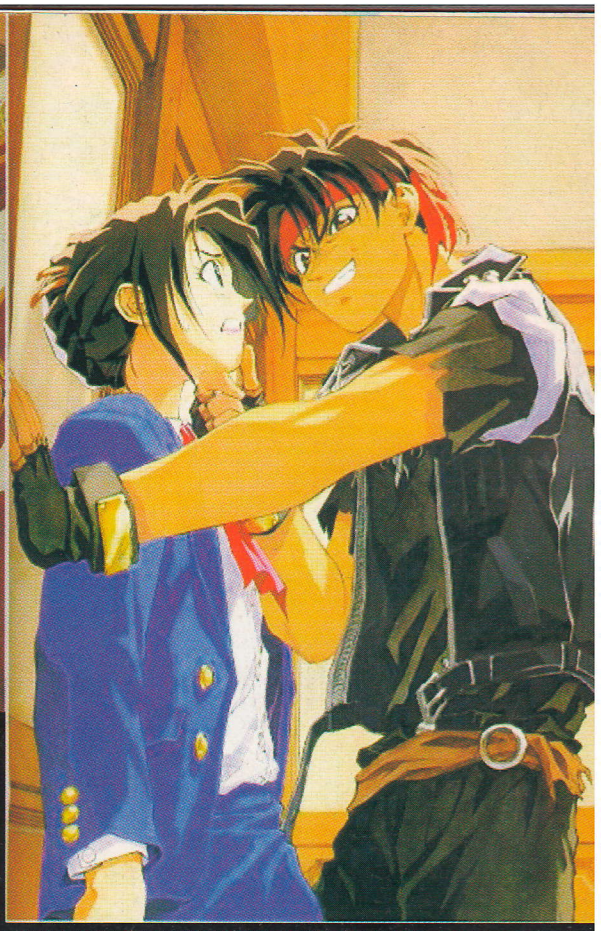
ORPHEN SORCEROUS STABBER

Normalmente, la mayoría de las series de anime provienen de un manga. Es úna dualidad que se mantiene desde el comienzo del género. Sin embargo, existen excepciones a esto, cada vez más, que suelen corresponderse a adaptaciones de otros medios que, por la calidad, interés o repercusión, hacen viable su adaptación al anime. Así, tenemos series que provienen de películas de imagen real, también muchas de videojuegos, y algunas, muy pocas, que provienen de novelas. Majutsushi ORPHEN Haguretabi, la serie que nos ocupa, es una de ellas. Evidentemente, de esta serie existe una versión manga, en la cual se basa el propio anime. Pero este manga está realizado al amparo de las novelas. Por que Orphen es una serie de novelas encuadradas en la literatura fantástica que tienen un enorme prestigio y éxito en Japón. La trama, personajes, ambiente, situaciones y demás se adaptan sobremanera a las formas utilizadas en el manga y el anime de este tipo, por lo que la adaptación era totalmente previsible. Sólo había que comprobar lo bien que funcionaba... Y vaya si ha funcionado. Estamos ante una de las series más exitosas del año 99 y del presente en el panorama del manga en Japón.

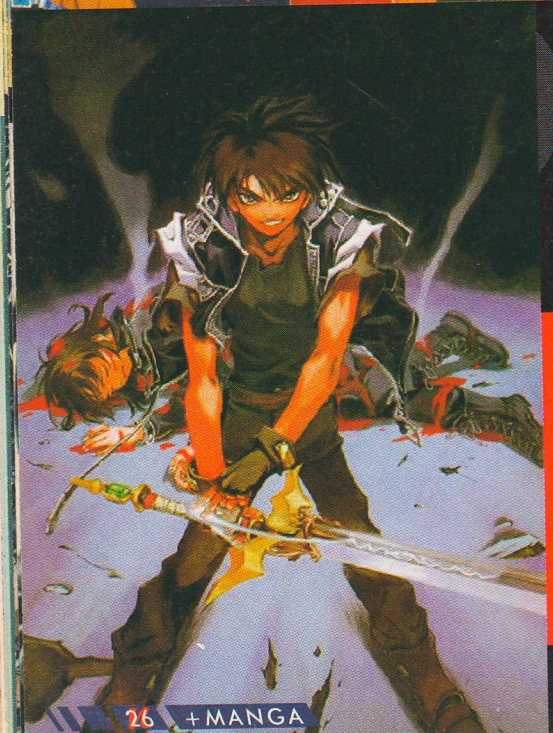
Orphen comenzó hace seis años como una serie de novelas populares de literatura fantástica, como hemos dicho. Dichas novelas, como es habitual en este tipo de literatura, se han lanzado en tres diferentes logías o epopeyas, correspondiendo la versión animada a la primera de ellas, que a su vez corresponde con las seis primeras novelas publicadas. El manga está editado por la Kadokawa, y fue serializado en la conocida revista Dragon, dedicada al tema de fantasía heróica Volviendo a las novelas, decir que se serializaron en la revista Fantasy Sensation Dragon Magazine, la misma que después vi edición en comic, y que ha sido marco, por ejemplo, de otra serie similar muy muy conocida por los aficionados españoles: Slayers. Hasta el momento existen 21 novel publicadas, aunque se siguen publicando ma en la revista y editando por separado. Como podría ser de otra forma también existen do libros de rol basados en la historia, aunque desgracia, de momento sólo están disponibl en japonés.

En anime, Sorcerous Stabber Orphen es una las más populares series en emisión actualmente en Japón. De acuerdo con el "Priya", ha obtenido rankings más altos qu incluso la conocida "Kare Kano" de Gainax Son un total de 24 episodios emitidos en la desde el 3de Octubre de 1998 hasta el 27 d





Marzo de 1999, cada sábado a las 17 horas. En la actualidad, y desde el 2 de Septiembre pasado, se emite la secuela, Orphen Revenge, con el mismo horario que la anterior, y que prosigue con la historia del manga y las novelas, y que se puede considerar prácticamente como la propia serie original, sólo que denominada de forma diferente por el lapsus temporal entre sus emisiones.
La historia nos presenta a Orphen, un hechicero algo perezoso y aprovechado, a Majik, su aprendiz, y a Cleo, otra aprendiz. También están Volcan y Dortin, que al parecer están junto a Orphen porque le deben dinero y el hechicero, hasta no recibir ese dinero, no les deja escapar. La ocupación principal de Orphen es la de viajar para, por termino medio, hacer el vago entre algún que otro trabajo de magia como freelance. Cuando la serie comienza, Orphen da lecciones de magia a Majik a cambio de alojamiento en la posada de su padre. Sin embargo, y aunque no lo parezca, Orphen tiene un objetivo principal, el cual está relacionado con su estancia en Tolocanta, lugar donde vive Majik: la espada que reside en la casa del tipo más rico de toda la ciudad y que, precisamente, acaba de morir. Sin embargo, la viuda del fallecido no se lo permite. Justo cuando está planeando como robar la espada, un dragón llamado Bloody August (Agosto Sangriento) aparece y hace estragos. Al final, Orphen consigue convencer a la viuda para que le preste la espada y enfrentarse con el dragón, a lo cual accede... Pero en ese momento aparecen varios de los compañeros de Orphen de su escuela natal de magia, la Torre Fang, para fastidiarle un rato. Mientras tanto, el dragón no es quien se espera Orphen, o sí... La verdad es que sorprende cuando empieza a hablarle con total naturalidad...
No se si seguiros contando. Baste decir que el dragón es realmente una preciosa muchacha a la que Orphen sigue a donde quiera que va (pero no os voy a decir quien es), que la cosa, a pesar de estar llena de humor en muchos momentos, se va poniendo cada vez más serie, interesante y, por otro lado, peligrosa, y que todo se complica muchísimo con el transcurso de la serie.
Hagamos una pequeña review de los personajes principales:
· Orphen: Un hechicero cuyo nombre real es Kiriranshero Finrandi, pero que adopta el término Orphen que significa huérfano ya que esa es su verdadera condición. Sus habilidades mágicas son grandes, por lo que hay muchas mentes malvadas tras él. Es graduado en la conocida escuela de magia "Tusked Tower", aunque la abandono por causas que no revelaré, aunque tiene algo que ver con una mujer. Su colgante característico es, precisamente, su distintivo de graduado en la torre. Su dieta principal es azucar y sal. Pasa su existencia prestando



dinero como un vulgar usurero. Está obsesionado con encontrar al terrible dragon Bloody August

· Cleo Everlasting: Esta chica de 17 años es una niña rica que vive con su madre, Tistiny, y su hermana, Mariabelle. Esta chica, dulce amante de las labores del hogar, no duda en tomar una espada y luchar, pero no soporta la presencia de sangre. Es la más fuerte del grupo de Orphen y que posee el poder del Dragon Profundo (Reki). Sin embargo, lo es imposible atacar y defender al mismo tiempo, por lo que raramente toma ventaja en la lucha. Tiene una tendencia algo enfermiza a ayudar cuando no se necesita. Parece obviamente enamorada de Orphen, aunque aparentemente no es correspondida.

· Majik Lin: El aprendiz de Orphen tiene 14 años y medio. Le sigue con permiso de su padre y ocasionalmente recibe instrucción mágica de él. Se convierte en la voz sensata del grupo, aparte de ser bastante competente como mago.

· Azalea: Llamada la "Bruja de los Demonios", utiliza tanto la magia blanca como la negra. Se graduó como Orphen en la Tusked Tower, y a pesar de que es una maga de primer nivel, en un combate a muerte es convertida en "algo" que no revelaré. Despúes de e escapa de la torre, y desde entonces e buscada desesperadamente por Orphe

· Volcan: Siempre está enfadado, es rudo, pequeño y egoista. Sigue al lad de Orphen porque le debe dinero, y aunque no tiene ninguna capacidad para la magia, siempre es de utilidad. La verdad es que nunca se sabe la raz principal por la que no muere.

· Dortin: Es el hermano menor de Volcan. Siempre está leyendo, y es bastante inteligente. A pesar de que tampoco puede utilizar la magia, su conocimiento le hace muy útil en la elaboración de planes estratégicos. Raramente es visto sin Volcan.

Bueno, como véis se trata de una ser en muchos términos similar a Slayer El universo es incluso parecido, aun a mi parecer posee algunos elemento más adultos. Sobre todo en lo que respecta a su protagonista principal, Orphen. Y es que en algún que otro artículo he comentado la fiebre que últimamente con los protagonistas carismáticos en el anime japonés. Y Orphen es uno de ellos. Pasado oscu lo mismo es gracioso, que es un desastre total, para pasar al instante siguiente a ser el mago más poderos del universo...

Y eso, en una serie, atrae mucho. Si comprobad vosotros mismos cuanta series están protagonizadas por personajes con mucho carisma... Orphen, por eso, y por otras mucha razones, merece la pena una ojeada sobre todo si te gusta Slayers.

Everon

Kimagure Orange Road

HELLO, ORANGE BRICK ROAD...

Cuando Dorothy llegó al país de Oz, todos le recomendaron que siguiera el camino de ladrillos amarillos para llegar al Palacio del mago. Claro que Dorothy no sabía que existe un camino de ladrillos anaranjados que lleva al país de KOR, y ese es el camino que vais a recorrer a lo largo de este artículo.

El mundo de KOR, es decir, Kimagure Orange Road, nació de la mente de un joven dibujante de manga llamado Izumi Matsumoto en los primeros años ochenta. Matsumoto había comenzado a realizar pequeñas historias cortas desde finales de los setenta, pero en 1983 comenzó a trabajar en la historia de una peculiar familia, los Kasuga, poseedores de unos extraños poderes paranormales. El manga comenzó a publicarse en la revista "Shonen Jump", un semanario juvenil de gran tirada, donde se presentó en octubre de 1984 el primer capítulo de "Kimagure Orange Road", cómic que se mantuvo durante cuatro años en publicación, hasta su cierre en 1.988.

Sus posteriores trabajos no llegaron nunca a alcanzar el favor del público que logró con Kimagure Orange Road, y tanto "Sesame Street", su siguiente trabajo, como sus incursiones en el manga digital en los años noventa, no han llegado a cuajar. En 1992, Matsumoto creó "Genesis Digital Publishing", una empresa encaminada a ahondar en el camino de la aplicación de las nuevas técnicas aplicadas al manga, pero ni ello, ni su producto estrella, el manga en CD-Rom "Comic On", alcanzaron las expectativas puestas en ellos y la colección cerró tras cinco números. Con ello, también cerró su nueva

historia "Black Moon", aunque recuperó "EE", "Eternal Eyes", una historia presentada en el volumen 4 de "Comic On", y que prosiguió su corta aventura en las páginas de la revista "Ultra Jump", antes de desaparecer de sus páginas, debido a su escaso seguimiento. Algo totalmente distinto a las historias que ha realizado junto a Kenji Terada siguiendo la línea argumental de KOR, y que acumula ya tres entregas en formato de novela.

Recientemente, ha comenzado a realizar una nueva serie de manga, titulada "Bakumatsu Rashamen Musume Jyoushi" y ambientada en los años del final del bloqueo naval de Tokyo. De nuevo parece que la mala suerte se ha abatido sobre Matsumoto, ya que tuvo que suspender temporalmente su trabajo, debido a algunos problemas de salud de los que se está recuperando.

LA HISTORIA

El argumento de Kimagure Orange Road reúne dos estilos en una sola historia, tenemos como protagonista a K Kasuga, un joven adolescente c hermanas, Kurumi y Manan viven con su padre, un fotógrafc y una mascota, el gato G Kyosuke y hermanas dotados de p paranormales, como teleki premoniciones Los hermanos se esfuerzan en sus poderes en normal, y acu Instituto de su donde también estudiar el rest protagonistas historia, a medio camino entre la c estudiantil y las aventuras paranorm Allí estudias los compañeros de K Yuusaku Hino, Seiji Komatsu y Hatta. Y también acuden a estuc chicas, muy amigas, llamadas H

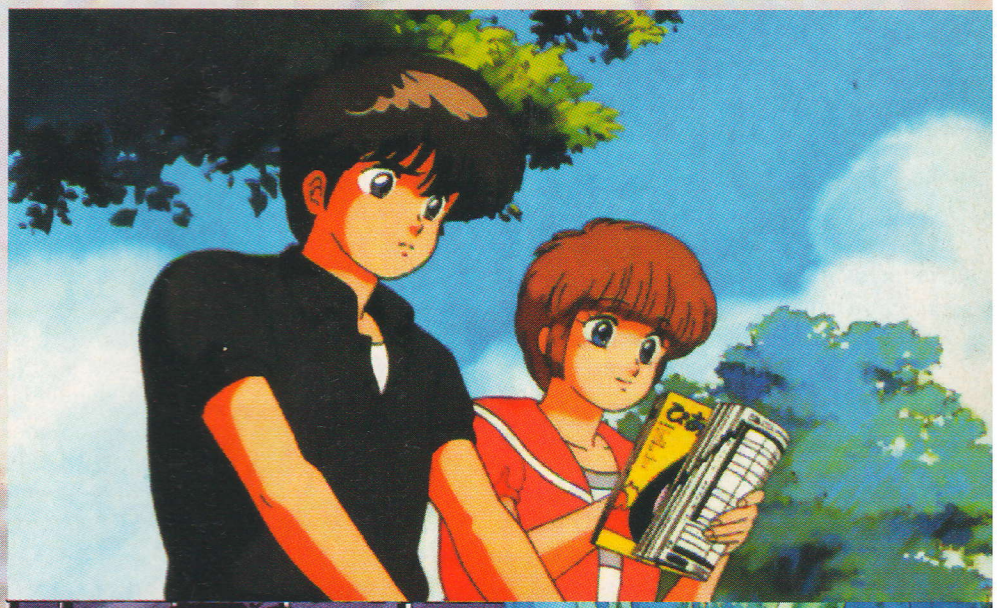
Madoka. Por separado, ambas han coincidido con Kyosuke y las dos han quedado encandiladas (algo que nunca entenderé) por este chico patoso, atolondrado y despistado... combinación bastante irresistible, parece ser, para las féminas japonesas. Madoka, morena, ojos verdes, madura y de fuerte carácter, ha conocido antes a Kyosuke, con el que coincidió en la escalinata del parque del barrio, pero Hikaru, más joven, más explosiva y extrovertida, es la que se lleva el gato al agua, comenzando a salir con Kyosuke, a pesar de que a Kasuga quien le gusta de verdad es Madoka, aunque sigue saliendo con Hikaru... y es que claro, en la adolescencia, a nadie le amarga un dulce.

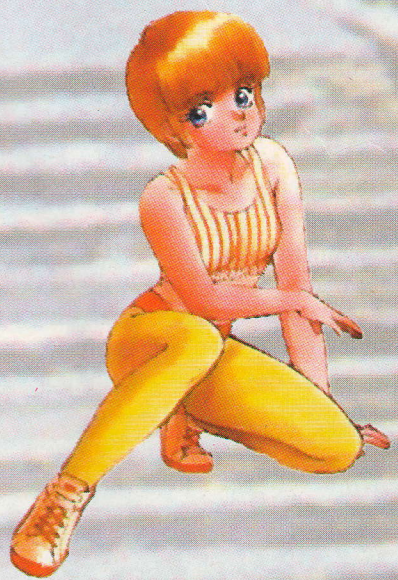
El manga es una serie de encuentros, desencuentros, historias paralelas y subtramas que tienen lugar alrededor del triángulo amoroso que se forma entre el indeciso Kyosuke, la discreta y sensual Madoka y la transparente Hikaru. Si hubiera sido otra chica, Madoka le habría arrebatado ese chico sin dudar, pero se trata de Hikaru, a la que quiere como si fuera su hermana pequeña, por lo que se debate entre la lealtad a su amiga y lo que siente en su corazón, a lo largo de las 156 historias que componen este cómic.

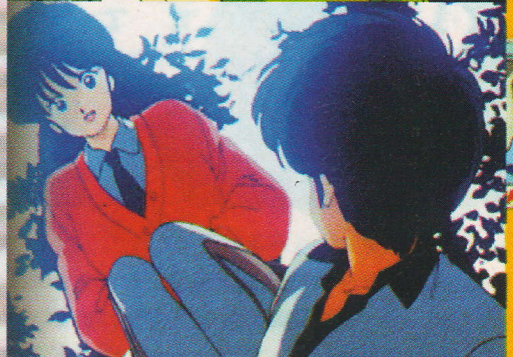
El manga transcurre entre los catorce y los diecisiete años de Kyosuke, que narra en primera persona los acontecimientos, como si se tratara de recuerdos propios. Los protagonistas van evolucionando a lo largo de la historia, hasta que el triángulo no se puede mantener por mas tiempo y se rompe por su lado más débil, el que une a Hikaru con Kyosuke.

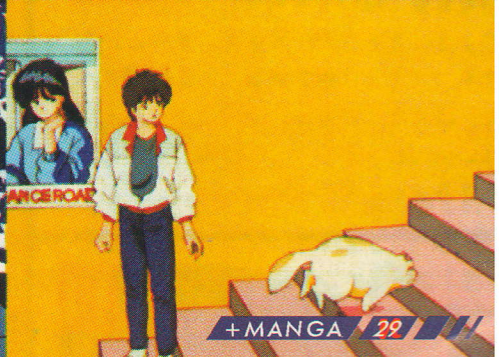
LA VERSIÓN ANIMADA

Ya en 1986, con el manga sin terminar, la editora del manga, en su colección "Jump Vídeo", editó un primer acercamiento en anime a Kimagure Orange Road, titulado "Shuu Tsuki", una historia corta ambientada en Okinawa, y vista la recepción, llegó a acuerdos con Toho y con Studio Pierrot para producir una serie regular televisiva basada en el manga. Para el diseño de personajes se contrató a Akemi Takada, una conocida artista con éxitos en su currículum como "Creamy Mami" ó "Maison Ikkoku". La serie se estrenó en abril de 1987 en las pantallas japonesas, siendo una de las mas seguidas de la temporada, que finalizó en marzo del









año siguiente, con la emisión de su cuadragésimo octavo y último capítulo. Uno de los alicientes de la serie fue su moderna y sugerente música, de la que se editaron numerosos compactos, de los que os recomendamos las recopilaciones "Loving Heart" y "Singing Heart".

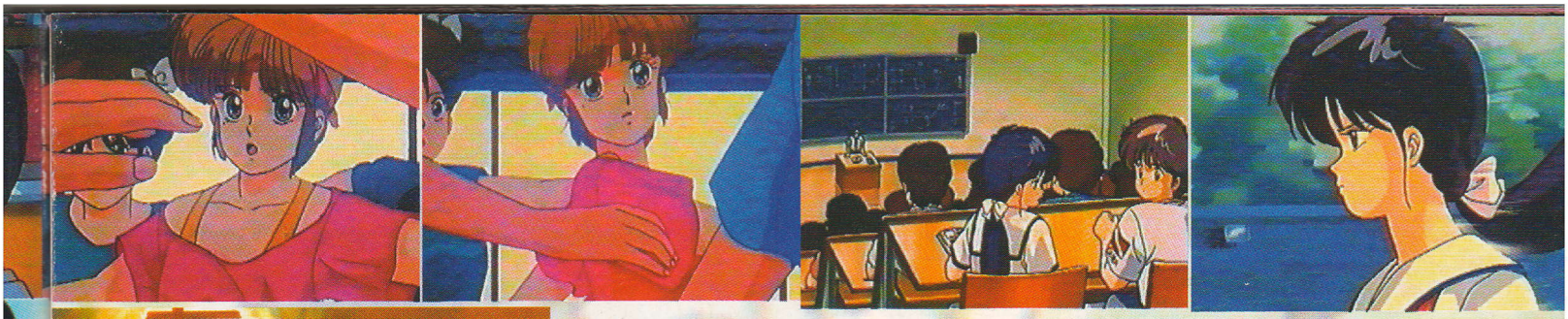
Como continuación de la serie, y debido a su popularidad, los productores realizaron otras ocho entregas en formato de vídeo doméstico, ocho OVA's con idéntico formato a cualquier capítulo de la serie y, finalmente, en las Navidades de 1988, se estrenó en los cines la película "Ano hi ni kaeritai" (Quisiera regresar a aquellos días), donde se narraban los sucesos que siguieron al último capítulo, es decir, lo que aconteció en los días de verano en los que Kyosuke terminó su relación con Hikaru para unirse definitivamente a Madoka.

LOS NOVENTA SON ANARANJADOS

En 1993, Izumi Matsumoto decidió resucitar la historia de Kimagure Orange Road en formato de novela y así, se editó aquel año "Soshite, ano natsu no hajimari", una historia ambientada en 1994, y donde un Kyosuke más maduro, realiza un viaje al futuro, desde 1991, para encontrarse de nuevo con Madoka e Hikaru hechas unas mujercitas. De nuevo las cosas se complican y de nuevo se encuentra en el vértice de un triángulo entre ambas féminas, pero la madurez de las protagonistas, que no la del aún atolondrado Kasuga, hace que las cosas no se salgan de la maceta.

En 1995 se editó la segunda novela, "The Pyramid Murder Mistery", donde Kyosuke y Madoka han de volar a Estados Unidos para ayudar a Hikaru, que ha sido raptada en Nueva York, y en 1997, se edito una tercera novela, con dos historias en su interior, "Madoka's Secret Memory" y

"Tenshi no abunai angel", la prim
de ellas narra un viaje al pasado
Kyosuke, dispuesto a conocer p
del oscuro pasado de Madoka.
segunda, en un tomo algo
humorístico, nos lleva a
dimensión paralela a nuestra realid
Fue en 1996 cuando, de nuevo To
Pierrot apostaron por realizar
versión animada de la primera no
y así, en las Navidades de aquel añ
estrenó "Soshite, ano natsu
hajimari" (Nuestro verano acaba
comenzar) en anime, primero en
cines y posteriormente en ví
Destacó el cambio en la imagen de
personajes, realizado por G
Takayuki diseñador de "Video Girl
ó "Please save my earth"- y bast
alejado de los originales creados
Akemi Takada.
Las últimas entregas relacionadas
KOR las hemos recib
recientemente a través de dos revi



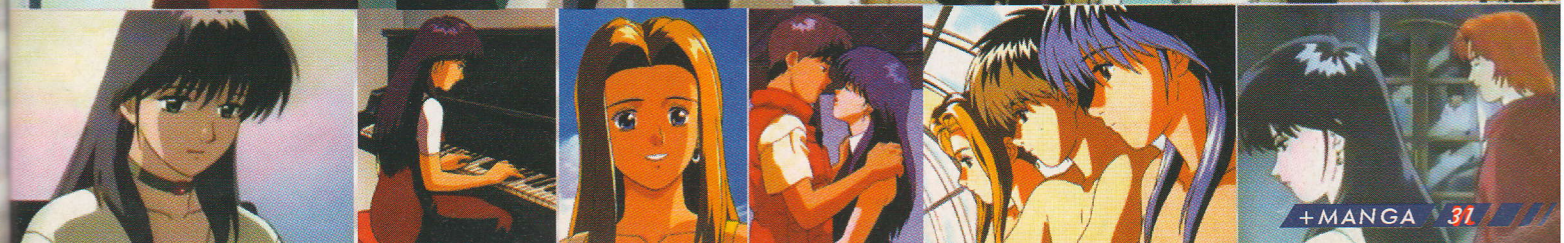
distintas del grupo Shueisha, donde Matsumoto siempre ha dado a conocer sus obras. En la erótico-festiva "Weekly Playboy", se editó el pasado año el capítulo 158 de KOR, titulado "El Kyosuke transparente", una historia de dos páginas, de alto octanaje, con un Kasuga invisible colándose en la casa de Madoka para ejercer de pervertido "voyeur", la otra, en UltraJump, un póster a doble página con Madoka, Kyosuke e Hikaru. Ellas de policías y él de detenido.

JOHNNY Y SUS AMIGOS

Lo primero que conocimos en España de Kimagure Orange Road fue su versión animada. En una época de escasos fanzines, nulas revistas y poca comunicación entre los aficionados, descubríamos las series a mata caballo, cuando las nacientes televisiones privadas incorporaban nuevas realizaciones a su parrilla. Y así, en la primavera de 1992, se estrenaba en la franja juvenil vespertina de Tele-5, "Johnny y sus amigos", versión nacional de la censurada versión italiana titulada "E quassi maggia Johnny". Tras las tres emisiones de rigor, el anime dejó paso al manga, editado hasta la historia 68 por Norma Cómics y cercenada a la mitad alegando "falta de ventas", como tantas y tantas otras buenas obras. Manga Films editó la primera película, y dos de las OVA's en las dos únicas cintas aún localizables en tiendas de vídeo de nuestro país. Desde entonces, los aficionados a este anime y manga, se han organizado a través de fanzines, lista de correo y reuniones. La lista de correo más activa es el abcb, lista a la que podéis suscribiros a través de la página web www.egroups.com/abcb pero el seguimiento de la serie no es patrimonio de España. en Japón, Italia, Francia y sobre todo Estados Unidos, existe una cohorte de aficionados a KOR que mantienen innumerables páginas web, listas de correos y fanzines dedicados a ésta serie, y en particular a su protagonista principal, Madoka Ayukawa, que se ha convertido en

uno de los iconos femeninos más homenajeados de la historia del anime.

Mike Sánchez

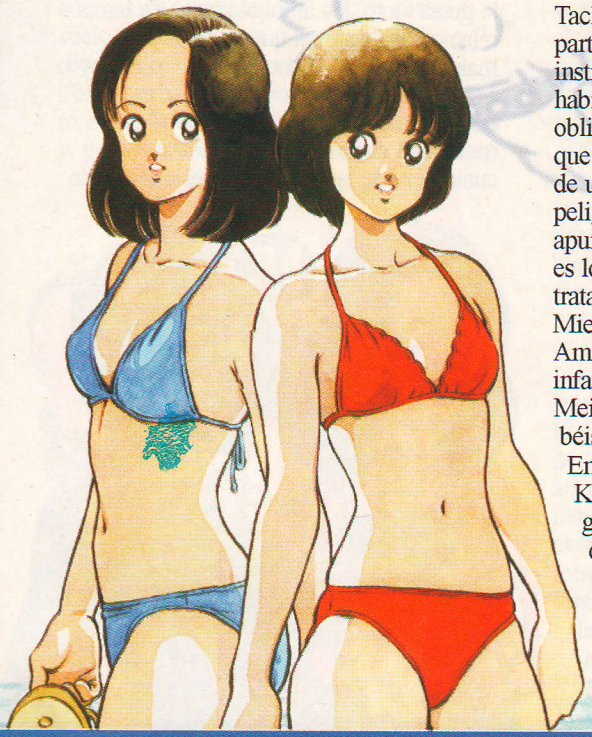


Mitsuru Adachi, en su más elevado exponente, alcanza un nuevo hito en su carrera artística volcando en la que ha sido considerada su mejor serie lo que mejor sabe transmitir: beisbol y romanticismo.

H2

Corrían los tiempos en los que las cadenas privadas de televisión se estrenaban ante el público español cuando tuvimos la oportunidad de ver Touch por Tele5. Fue dentro de aquella época dorada del anime en España cuando, de manera casi seguida, se emitieron Touch (Bateadores), Hi Atari Ryoko (Alegre Juventud) y Miyuki (Vacaciones de Verano), tres obras de uno de los mangakas (se utiliza esta palabra para definir al autor de manga) más reconocidos en Japón: Mitsuru Adachi.

Ya hablamos en el primer número de MasManga sobre la serie con más éxito de este autor: Touch, haciendo un pequeño acercamiento que nos gustaría volver a retomar más profundamente en un futuro gran artículo sobre el autor si ese es vuestro deseo (¡esperamos vuestras cartas!). Pero no hemos podido evitar, con motivo del final de la última serie de Adachi-sensei en Japón tras 34 tomos de historia, el realizar un artículo sobre la que ha sido considerada tanto por seguidores como por crítica mejor obra de Mitsuru Adachi. Hablamos de H2.



H2 recoge toda la experiencia, buen saber y genialidad artística que Adachi ha acumulado durante toda su carrera. Es por ello por lo que nos encontramos con el cocktail maravilloso que ha empujado a la serie a lo más alto del estrellato del manga. No olvidemos que, desde su nacimiento, la serie no ha bajado nunca de entre los 10 mangas más vendidos en Japón.

La trama se desarrolla en el Japón actual. Hiro Kunimi es el mejor pitcher y bateador que un equipo de béisbol puede soñar, lo mismo que su mejor amigo Hideo Tachibana. Los dos son seleccionados para participar en el campeonato nacional de institutos de éste deporte por sus habilidades. Sin embargo, Hiro se ve obligado a dejar de jugar para siempre, ya que su Fisioterapeuta se lo prohibe a causa de una lesión de codo que podría poner en peligro todo su brazo. Disgustado, decide apuntarse al instituto Senkawa, que, como es lógico, no tiene equipo de béisbol, tratando de olvidar su deporte favorito. Mientras tanto, su amigo Hideo, y Hikari Amamiya, la amiga inseparable de la infancia de Hiro, se inscriben en el instituto Meiwa, que posee un respetable equipo de béisbol.

En el Senkawa, Hiro conoce a Haruka Koga, y simpatiza con ella, ya que es una gran fan del béisbol. A todo esto, Hikari descubre que el médico de Hiro es un farsante y que no tiene nada que temer por su codo. Hiro y un compañero suyo de instituto, Noda Atsushi, que también ha sido víctima del mismo médico y que también jugaba a béisbol con él y con Hideo, se encuentran así en un instituto sin equipo de su deporte favorito. Al principio les proponen pedir un traslado, pero ninguno de los dos quiere marcharse del Senkawa. Existe una solución: convencer al director de crear un equipo de béisbol para entrar así en el campeonato y poder acceder al Kôshien (el Kôshien es el estadio donde se celebra la final del campeonato de institutos de béisbol en Japón, reconociéndose como la

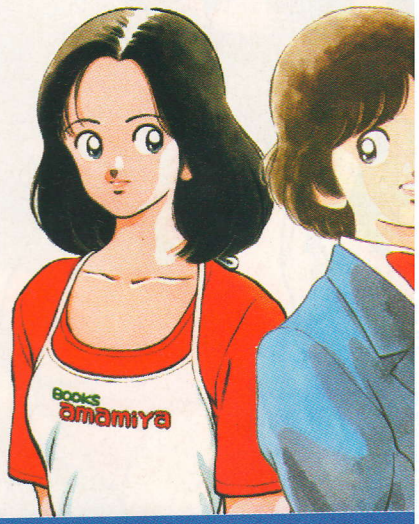
meta de todos los jugadores). Por otra parte, Haruka es la manager del Club de Beisbol del instituto (ojo, no confundir "club" con "equipo"), y su gran deseo es convertir dicho club en equipo, por lo que al final acaban convenciendo al director, logrando los tres juntos poner en marcha el tan ansiado equipo. Pronto logran el resto de jugadores necesarios para empezar a participar en el campeonato.

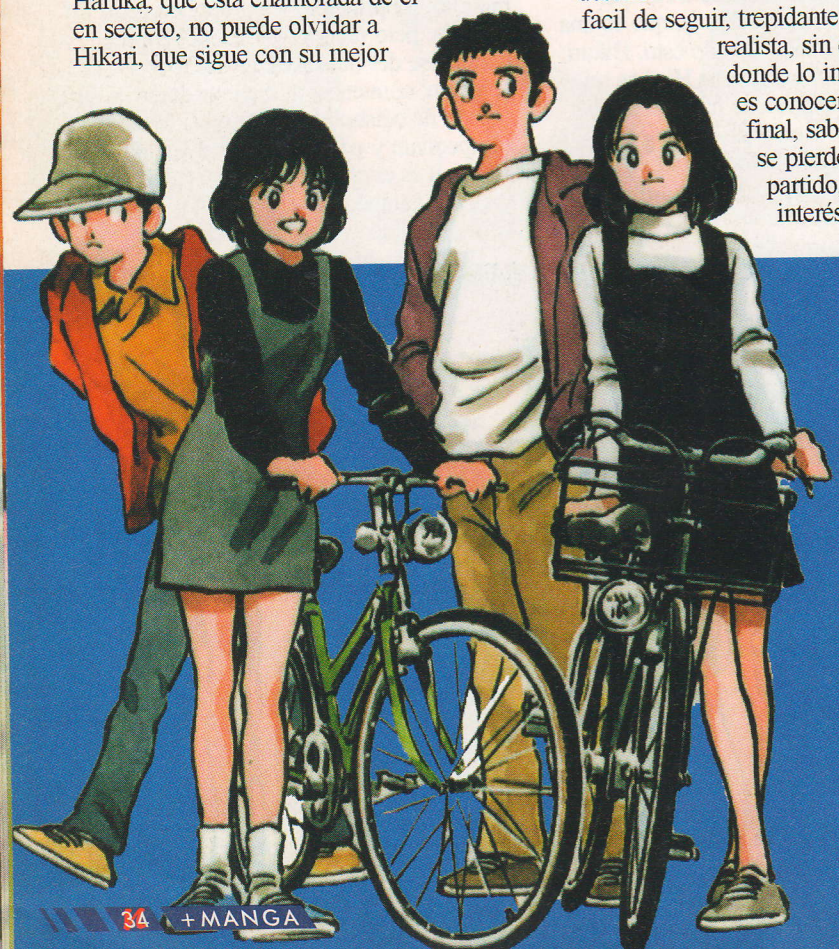
La situación sentimental en ese momento no es fácil. Hikari y Hiro crecieron juntos, pero al principio del bachillerato ella eligió a su mejor amigo, Hideo, por lo que no pudo sino preparar una cita para que los dos empezasen a salir juntos. Sin embargo ambos sienten algo el uno por el otro. En la actualidad, Hiro, a pesar de su amistad con Haruka, que está enamorada de él en secreto, no puede olvidar a Hikari, que sigue con su mejor amigo Hideo. Sin embargo, ella no hace más que pensar en Hiro también, aunque permanece con Hideo, apoyándole a sol y sombra en su camino hacia el Kôshien. El tiempo pasa y los chicos van madurando muchísimo dentro del manga, por lo que sus sentimientos lo hacen de la misma manera, convirtiéndose la situación finalmente en dramática.

Como rivales (en varios sentidos) Hiro y Hideo se encontrarán después de un largo camino lleno de partidos, nuevos amigos, situaciones, etc. en el Kôshien. Pero esta vez como rivales. Como Hiro dice entonces: "Dios ha querido que nos veamos otra vez jugando el uno contra el otro"… Dos héroes ligados a dos heroínas que entremezclan sus vidas (luego explico lo de "héroes").

Antes hablaba del compendio ganador que define H2. Por un lado se basa de nuevo, y como es habitual, en un deporte. Un deporte que no podría ser otro que el beisbol, del cual el autor es un gran aficionado y donde se mueve como un pez en el agua. Adachi es capaz de crear una tensión y una sugestión dentro de la exposición del juego que nada tiene que ver con los artificios de, por ejemplo, Captain Tsubasa (con terrenos de juego de más de 300 metros de longitud y saltos de 15 metros de altura). Los partidos son realistas, la victoria no se debe nunca a las capacidades fuera de lo normal de una sóla persona, sino gracias al equipo entero y a una estrategia. Sabe describir una atmosfera deportiva muy facil de seguir, trepidante y a la vez realista, sin dramatizar, donde lo importante no es conocer el resultado final, saber si se gana o se pierde, sino vivir el partido, seguirlo con interés en todo su desarrollo, más allá del resultado fina dentro de esto sabe incluir la situació personal de cada uno de sus personaj interactuando con su situación física moral dentro de un juego.

Por otro lado, Adachi "explota" el r romántico omnipresente en todas sus de una manera diferente a como lo h hecho hasta la actualidad, alcanzando este sentido el mayor exponente de e concepto "adachiano" que es el amo situación en Touch estaba más que b pensada, con el triángulo emocional omnipresente, en H2 se llega al máx utilizando un componente más. Aho protagonistas principales que entrem sus sentimientos son cuatro, dos par ambigüedad resultante de tantos protagonistas permite a Adachi concentrarse sobre todo en eso, lo q le gusta tanto, las ambigüedades en relaciones amorosas que a tantos malentendidos y situaciones de "sta es decir, de "te quiero y creo que tu tambien me quieres a mi pero …" (poniendo en los puntos suspensivos cualquiera de las típicas expresiones



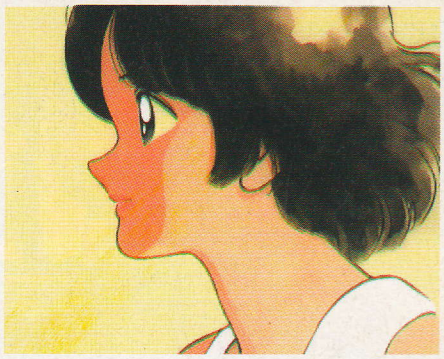


"tengo un destino que cumplir", "no quiero molestarte porque no soy suficientemente bueno para ti", etc.) dan lugar en el desarrollo de la historia. Contrariamente a muchos mangas de trama romántica, esta historia de Adachi no se basa en la timidez de los personajes como obstáculo al amor, sino más bien en la rivalidad, real o imaginaria, que va en contra de cualquier otra clarificación amorosa. La intriga emocional en H2 es más realista, más adulta y profunda, y sobre todo, más creíble que las que estamos acostumbrados a manejar en el Shonen (para chicos) manga. Incluso podemos apoyar esta afirmación de un carácter más adulto en el erotismo más que latente que hay en la serie (y que, reconozcámoslo, tanto le gusta a Adachi). Pero ojo, no confundir, hablamos de erotismo, no pornografía, y además de forma latente, que es cómo se suele presentar en la mayoría de los aspectos reales de la vida.

Todo eso junto se convierte en el manga más elaborado de toda la carrera de Adachi y, por extensión, en el título más importante sobre béisbol editado nunca, ya sea sobre manga o sobre film.

H2 fue serializado en el Shounen Sunday desde 1992 hasta este mismo año, el 2000. Se ha recopilado en un total de 34 tomos, siendo el último de muy reciente aparición. También posee una serie de TV de 41 capítulos, que merece la pena comentar por separado. Lo que ocurrió con esta serie de anime fue bastante curioso. En contra de lo que habitual, el diseño de personajes no fue todo lo similar a los personajes del manga como nos tienen acostumbrados en las adaptaciones al anime de las obras de Adachi. El look era diferente, más de anime, pero sin duda, mucho menos de Adachi. Curiosamente, hacia la mitad avanzada de la serie, se ve claramente como los animadores se dan cuenta de que eso es perjudicial para la audiencia y cada vez van añadiendo un estilo más parecido al manga a sus personajes (se puede ver muy claro comparando el primer opening de la serie con el segundo). Al final, ni con esas. La serie no enganchó tanto como el manga, más que nada porque es probable que, al no contar con el staff habitual de animadores, no supiera captar la esencia original del autor, la cual no se lleva nada bien con los mandatos de la mercadotecnia que tanto imperan últimamente en las producciones de anime. La música también es parte importante en las producciones de Adachi, y H2, aunque no es de las mejores, no se queda atrás. Bastante recomendable.

El estilo de dibujo de Mitsuru Adachi, uno de los puntos más divergentes para los aficionados al manga y al anime, llega a su máxima expresión en H2. Se nota la evolución. Poca, pero la hay. Los detalles (otro de los puntos importantes) y la fidelidad de las localizaciones también

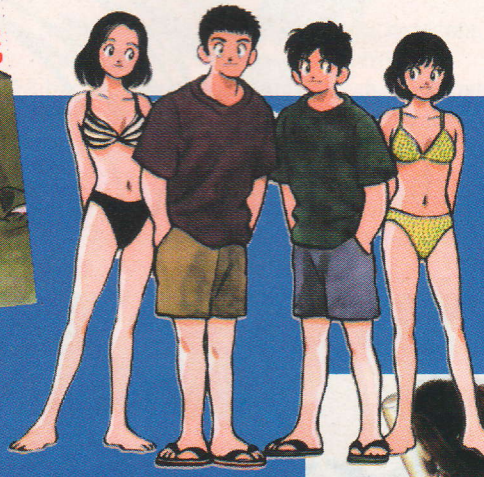


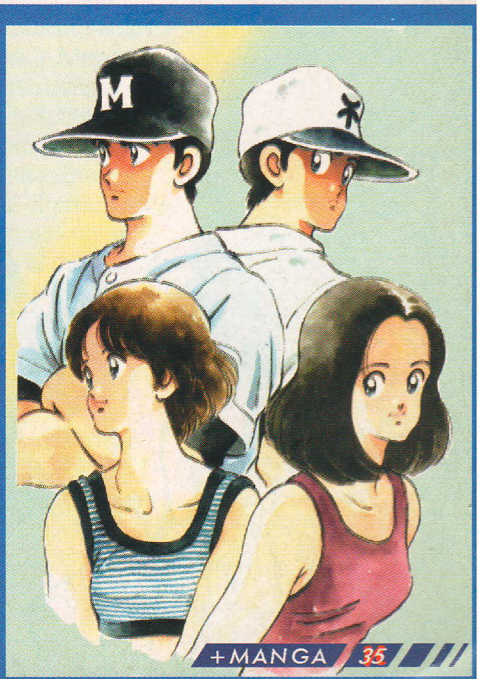
alcanzan un gran nivel. Para muestra, cualquier tomo o el PortFolio de ilustraciones sobre la serie que se edito en Japón, un excelente libro que no debe faltar. Además, éste, junto al PortFolio de Touch, son los dos únicos libros de ilustraciones del autor.

¿Qué más decir? No se, no se puede explicar intentando ser objetivo. Creo que mi objetividad se ve atacada constantemente por mi pasión por este título, y eso crea un conflicto a la hora de hacer este artículo. ¿Qué H2 es Adachi más Adachi que nunca? Por supuesto, por lo que si te gustaron títulos anteriores, este te apasionará. ¿Qué no conoces nada? Te recomiendo que le eches un vistazo, cuanto menos para comprobar por ti mismo si todo esto que te cuento es verdad. ¿Qué perteneces a ese grupo al que no le gusta Adachi y que piensa que todos sus personajes son iguales y con las orejas muy grandes? Prueba, quien sabe, al menos no te dejará indiferente y podrás quejarte con motivo de causa…

Ya en serio, y siendo objetivo, el clamoroso éxito que ha tenido en Japón H2 no es el mayor factor que hace recomendable su lectura, sino la vorágine de sentimientos a la que nos es capaz de llevar. Compruébalo por ti mismo.

Rafa Gallardo.





ELLCIA

Mucho tiempo antes de que nues
mundo existiera, el gran Dios Ar
dominador de todo creó "el gran
Aguila" y " el gran mar" formand
una unión que prosperaría con el
paso del tiempo. Pero "el Gran
Aguila" se revolvió contra el dio
en la última batalla , Arus perdió
cuatro dedos que cayeron al gran
mar, y se convirtieron en las cuat
islas conocidas como los cuatro
dioses: Tanoa, Shikisu, Naydo, y
Eija.
Los pueblos evolucionaron y pas
de la paz al dominio y la ambici
con ello llegó la guerra, la muert
la conquista.

A través de los tiempos , las civilizaciones han ido pasando y evolucionando. Pero cuando una civilización pacífica tiene en su poder una tecnología mucho más avanzada de lo normal, y esta civilización perece, y otra encuentra esa tecnología y decide usarla pero como instrumento de guerra para conquistar el mundo, entonces...sólo puede haber un líder que haga cambiar todo eso.

Ellcia, el barco de Arus...

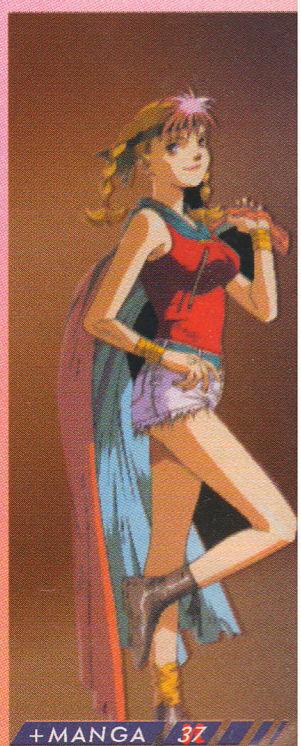
Cuando la paz reinaba en varios lugares, Nabosu, el rey de Megaronia encuentra las ruinas de una antigua civilización con una tecnología muy superior a la que gozaban en ese momento. Nabosu. Cuya ambición no tiene límites, transforma su pequeño país en un gigantesco imperio que avanza conquistando todo lo qe haya a su paso. Llegando a las cuatro islas sagradas, las somete bajo su poder y se establece en una de ellas: Eija, donde tras ejecutar a los reyes delante de todo el pueblo, toma a su hijo como cautivo para conseguir obediencia.

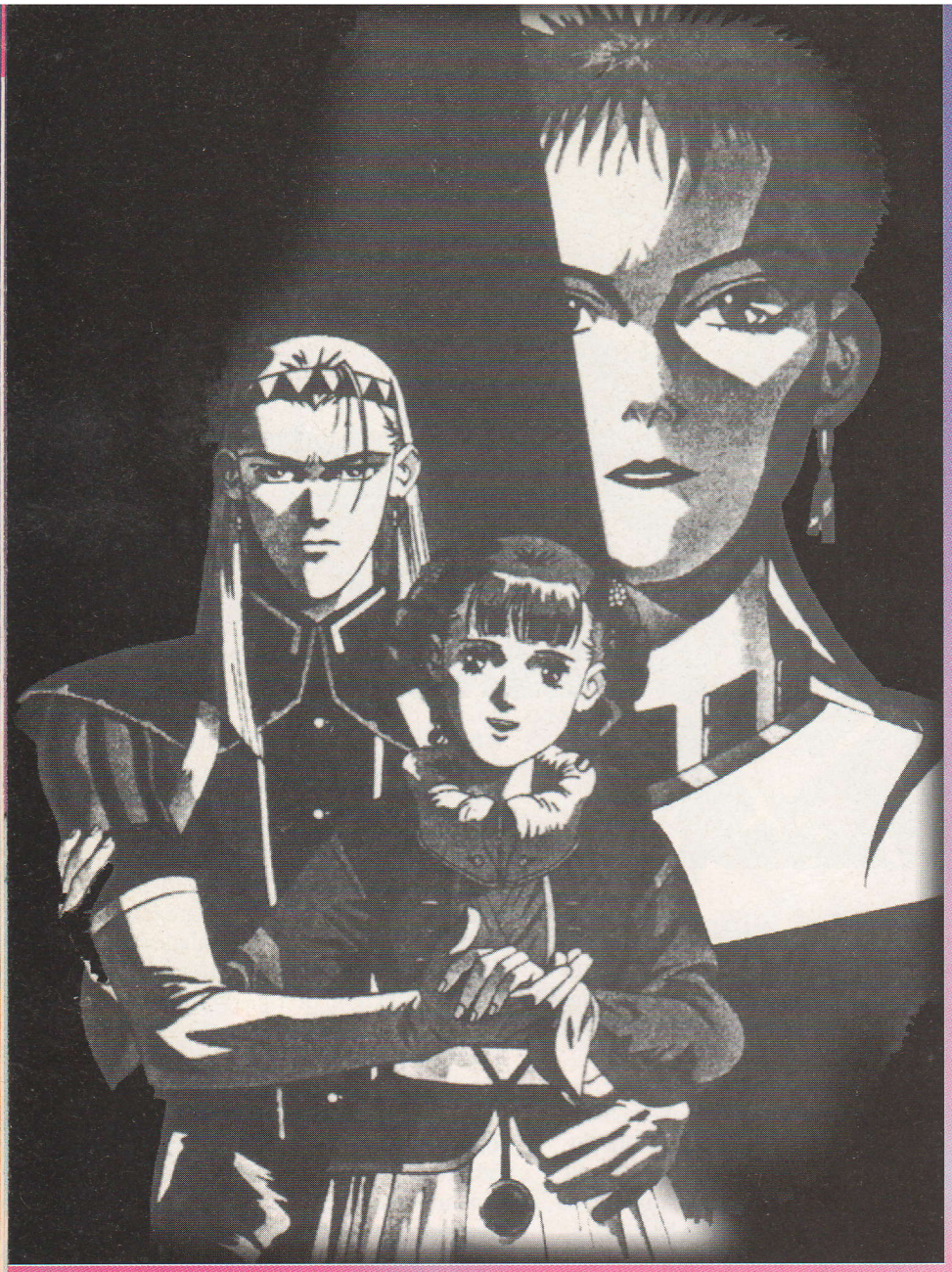
Más Ganak, el sacerdote de Nabosu, descubre un dia una profecia que habla de la caida del reino de Nabosu a manos de un elegido, que le derrotará conduciendo un barco llamado Ellcia, el barco del dios Arus, escondido en alguna de las islas, y con un poder incalculable.

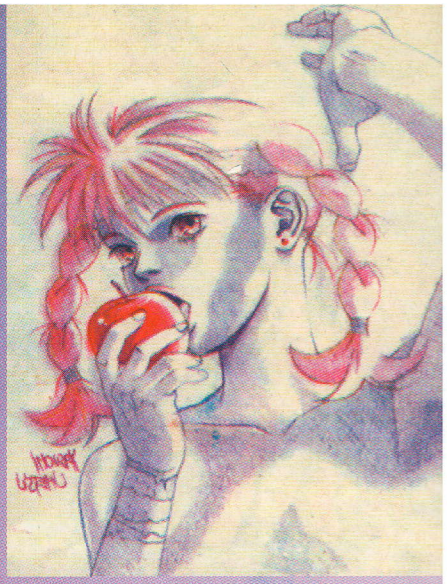
Esto, no asusta al rey, si no que aumenta sus ganas por encontrar y controlar el barco , y para colmo, cuenta con el apoyo total de su hija mayor, Crystal, que no duda en ofrecerse voluntaria para dicha empresa.
Crystal, tiene una hermana menor, Sarah, a la que no parece agradarle la manera de actuar de su padre y hermana, pero llena de inocencia suficiente para no hacer nada al respecto.
Asi que Crystal parte tras la busqueda del barco divino, llevando consigo a su guardaespaldas, lord Phelkis, protector de Crystal y alguien que sabe guardar muy bien las apariencias y sus verdaderas intenciones, y al príncipe Elluri, futuro heredero del reno de Eija.

Y mientras en un lugar se lucha por conquistar el mundo, en el mar se lucha por sobrevivir, es tiempo de piratería, robo saqueo, y entre los muchs ladronzuelos, está un grupo condcido por Eira, una muchacha de trenzas con buen corazón, que guarda en su interior un traiste y aterrador pasado. A su lado navegan Dona, un muchacho de pelo azul que la adora, Pakku, Varios humanos más, y Mayeard perteneciente a la raza Selkie, medio elfos, medio druidas y con el poder de la comunicación con el dios Arus, por lo que no hay duda de que sabe donde está el barco divino.

Así, que como era de esperar, ellos encuentran el Ellcia, y a partir de ese







auténtica lucha.
Eira se enfrenta a Crystal y destruye su barco, dejándola provisionalmente sin su vehículo de caza. Pero Crystal no se rinde con facilidad. Sólo hay un problema, Eira es la elegida para liberar a los reinos del poder de Megaronia, y por tanto la única capaz de controlar al Ellcia. Además, resulta ser la hermana del príncipe Elluri, por lo qu también podría ser heredera de su rei En fín, ira despierta los poderes del b divino, y a partir de ese momento, el barco puede volar, sumergirse bajo el agua, y hacer prácticamente lo que el quiera.
Por otro lado, el bueno de Phelkis se construido su propio barco en secreto para perseguir al Ellcia, el también ar poder eterno.

La solución de esta historia prácticam no hace falta contarla, porque se ve claramente, esta es una historia épica acción, guerra, un poco de brujería y misticismo, amistad y un poquito, tar sólo un poquito de amor, en donde lo buenos, un grupo de muchachitos que parecen salidos del país de nunca jam devuelven todo a su estado normal, d los buenos deben ganar y los malos perder, donde como en toda historia q se precie en manga, aparece un malo inteligente como guapo y carismático donde como aderezo, le añaden una banda sonora que no tiene nada que envidiar a ninguna otra.
Todo recogido en cuatro Ovas de 50 minutos cada uno. ¿Qué más se pued pedir? Sólo una cosa, tenerlos.

Eloisa Fernández

X
1999

X 1999

LOS PERSONAJES

X-1999, cuenta con personajes de lo más variopintos, divididos claramente en principales y secundarios.
Así pues, tendríamos:
LOS SIETE SELLOS:
Son los dragones del cielo. (Ten no Ryu).
Lo forman siete personas que quieren proteger al mundo de su destrucción, y luchan contra los dragones de la tierra. Todos son capaces de formar un Kekkai, que podríamos decir que es una especie de barrera de protección hacia el mundo. Es decir, cuando un dragón del cielo tiene que luchar contra alguien, lo primero que hace es abrir esa barrera que puede tener forma de cubo, o de prisma..., etc. Es lo suficientemente grande como para sostener una lucha a muerte en su interior. Entonces, luchan dentro del Kekkai, y de esa forma, por muchos ataques que hagan, no dañan nada que esté fuera del Kekkai. Es una manera de proteger al mundo y no destruir nada de lo que tienen a su alrededor. Si matan al dragón del cielo, el Kekkai desaparece.

Los dragones del cielo son:

KAMUI SHIROU

Es el protagonista principal de la historia. Hace seis años, el y su madre, abandonaron Tokyo debido a un desastre ocurrido en la familia Monou.
Dos semana antes de que la historia comience, la madre de Kamui muere, y justo antes de morir, le dice a Kamui, que regrese a Tokio, que su futuro le esta esperando allí. Así, pues el vuelve a Tokio, y los siete sellos y los siete demonios, empiezan a agruparse a su alrededor.

El nombre de Kamui tiene dos significados:
Uno que representa a Dios, y otro que representa al que destruye a Dios.

KAREN KASUMI

Llamada a ser uno de los siete protectores, aun no ha dado pruebas de ello. No proviene de ninguna secta religiosa. Tiene poder sobre el fuego.

YUZURIHA NEKOI

Uno de los siete sellos. Esta muchacha de catorce años, es una especie de diosa de los perros, y posee un inugami para si misma. Inu significa perro y Gami significa Dios. El nombre del perro es Inuki, donde "ki" significa fantasma. Sólo la gente con poderes especiales puede ver el Inugami lo que quiere decir que Inuki es invisible a la gente normal. Siempre ha llevado una vida triste, desde que era pequeña.

SUBARU SUMERAGI

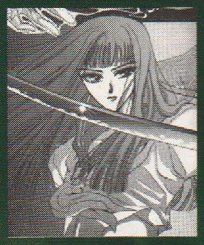
Es uno de los siete sellos. No entra en contacto directo con los otros personajes. Junto con Seishirou y Hokuto son los protagonistas principales de Tokyo Babylon, aunque en Tokyo Babylon no es más que un quinceañero. En la serie de X ya tiene de 20 en adelante.
Es el líder de la treceava generación del clan Sumeragi. La abuela Sumeragi le ha dicho que está destinado a luchar contra Seishirou ya que es uno de los dragones de la tierra y Subaru es un dragón del cielo..

SORATA ARISUGAWA

Es uno de los siete sellos. Puede crear un "Kekkai" tomando la forma de un cubo. Es un chico que proviene de Osaka. No recuerda como eran sus padres. Fue criado por su abuelo, el cual ha predecido que morirá por culpa de la mujer que ama. Sorata conserva este pensamiento en su mente, cuando encuentra a Arashi.
Es un muchacho alegre y divertido, siempre gastando bromas, pero cuando hay que ser serio, lo es.
Es el primero que entra en contacto con Kamui. Sora, significa cielo, y eso puede tener relación con uno de los siete sellos, el del dragón del cielo.

ARASHI KISHUU

Uno de los siete sellos. Obviamente, ella puede crear un Kekkai, que tiene forma de piramide. La mayor parte del tiempo aparece en uniforme de colegiala. Es muy atrctiva pero bastante fria. Su nombre Kishuu significa fantasma maldito. Proviene de un santuario.
Guarda en su mano izquierda una espada, que cuando la necesita aparece.



SEISHIRO AOKI

Aunque es uno de los sellos, solo aparece en 50 paginas en el tomo 3. Es el editor de una revista llamada Yasejidai. En su corta apariencia, el se ve atrapado en una lucha entre Arashi y otros. En mitad de la lucha, Arashi hace uno de sus ataques principales, un "Kekkai", y descubre que Seiichiro fue empujado a el, cuando no debería haber sobrevivido porque no es un ataque para una persona normal. Esto quiere decir que Seiichiro tiene algún poder anormal. El ayuda a Arashi con ese poder. Controla el viento junto con Daisuke Saiki. La palabra Ki tanto en Aoki como en Saiki, parece indicar algo relacionado con ser un controlador del viento.

LOS SIETE ANGELES:

Son los dragones de la Tierra (Chi no Ryu). Desean ver el mundo completamente purificado para lo cual necesitan el renacimiento del mismo. Tienen la habilidad especial de poder destruir los Kekkai.

Los dragones de la tierra son:

FUUMA MONOU

Es el hermano de Kotori. Antes de que muriera su padre, este le dijo algo sobre Kamui, que no pudo entender, por eso piensa que su relación con Kamui es especial. Es un chico fuerte, duro, pero muy cariñoso en especial con su hermana. Los tres, Kamui, Kotori, y Fuuma, siempre habían sido un grupo de amigos muy cerrados.

Fuuma tiene un poder especial. Su nombre es bastante interesante, el kanji "ma" significa verdad, asi que su nombre puede significar la verdad sellada, pero si el kanji se cambia puede significar diablo.

YUUTO KIGAI

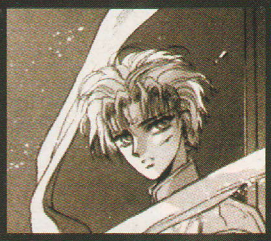
Uno de los siete angeles. Su primera lucha es un enfrentamiento contra Sorata Arisugawa. Tiene un carácter jovial y divertido pudiendo llegar a ser muy cínico.. Se presenta a si mismo como un sirviente , y es uno de los dragones de tierra más eficientes.

SHIYUU KUSANAGI

Uno de los siete angeles. No hay pruebas suficientes como para definirlo del bien o del mal, pero el ha demostrado dos veces su poder en la historia de X. La primera vez que lo usa es para salvar la vida de Kotori, cuando ella esta prácticamente atrapada por corrientes eléctricas y a punto de morir. La segunda vez es cuando se encuentra a Yuzuriha Nekoi en la calle. Por aquella vez era el único que podía ver el Inugami de Yuzuriha. Shiyuu tiene un cuerpo bien formado, es muy guapo, y llama mucho la atención.

NATAKU

Es uno de los siete mensajeros. Fue quien mato a Kyouga Monou, y tomó la espada santa. Desde el punto de vista genético, es un humano. Sin embargo, es un hombre hecho y nacido bajo un medio de cultivo computerizado en la base de una conspiración secreta. Tiene en su frente un dibujo parecido a petalos de flores.
Nataku no tiene genero o sexo. El nombre de Nataku, viene del de un Dios de la mitología china. Ese dios no tenía alma y tomo la forma de un humano. Nataku es un cuerpo humano sin corazón, ni emociones, no sabe amar ni odiar. Simplemente es un organismo



SEISHIROU SAKURAZUKA

Es el asesino de los Sakurazukamori, uno de los mas poderosos. Cuando era joven , tuvo que matar a su propio padre, para demostrar que Seishirou puede matar sin ningún tipo de sentimiento. Puede crear ilusiones con "las flores del cerezo" o hacer sortilegios con su águila.
En X, Seichirou solo tiene un ojo. Esto se explica en Tokyo Babylon, donde, el se interpone entre una mujer que quiere matar a Subaru, y Subaru, y es herido en el ojo izquierdo.

SATSUKI YATOUJI

Uno de los siete angeles. Es una chica joven que lleva gafas. Es una experta en computadoras, ella las adora y las computadoras la adoran a ella. Tiene una máquina espectacular llamada Bestia. Alguien destrozó todos los trabajos buenos que tenía y borró todos los datos de su computadora.
Siente algo muy especial por Yuto Kigai.

ASAGI SHOUGO

Este personaje sustituye a Kakyou en la película de X, así pues es un dragón de tierra, osea uno de los siete sellos. Es un maestro del agua, y la controla igual que Karen controla el fuego, y Seiichiro el viento.

KAKYOU KUZUKI

Es uno de los siete dragones de la tierra. Es un muchacho muy calmado al que le importa mucho el destino de la tierra. Hace tiempo, alguien a quien amaba profundamente, murió. (Hay quién dice que la persona que amaba fue Hokuto, la hermana de Subaru). Desde ese momento, Kakyou decide dormir hasta el día prometido en 1999. Es como si su corazón hubiera muerto. Tiene un gran poder sobre los sueños y se mueve más en ese mundo que en el mundo real. Ayuda a Kotori cuando esta muere para que no sienta ningún dolor.

OTROS PERSONAJES

KOTORI MONOU

Kotori es la hija de Kyougo Monou, y la hermana de Fuuma. Tiene 15 años, la misma edad que Kamui. Es de salud débil, ya que padece un problema de corazón. Tiene la habilidad de comunicarse con los animales y las plantas. Su nombre, de hecho, significa pequeño pájaro, y en numerosas ocasiones las imágenes de Kotori están acompañadas de pájaros o plumas. Ella y Kamui eran muy buenos amigos, pero ahora que Kamui ha regresado, le tiene bastante miedo, aunque no duda en cuidar de el. Esto, es debido a que Kamui la dijo que se alejara de el, porque hay algo que podria hacerla mucho daño, pero esto, no quita que el la ame profundamente.

La muerte parece ser el único destino de Kotori, en los sueños no hay nadie que pueda hacer nada por ella. Kotori está destinada a morir.

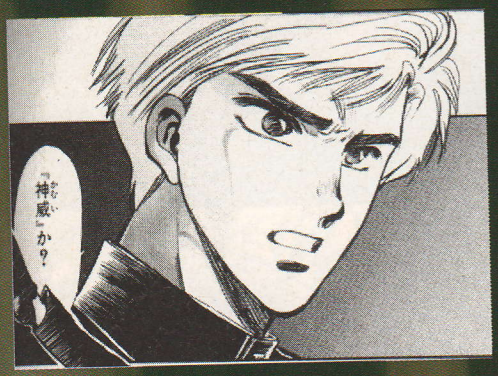
HINOTO

Es ciega y aunque su apariencia le da el aspecto de tener 15 años, ya ha vivido muchísimos mas. No pueda caminar y es muda. Habla telepáticamente. Interpreta los sueños, y predice el futuro a los políticos. Esta constantemente llamando a Kamui para juntar los sellos y salvar la Tierra.
Reside en Tokyo, y tiene dos sirvientes fieles que la ayudan: Soushi y Hien. Daisuke Saiki le sirve fielmente desde que tenía 10 años.
Tiene la capacidad de entrar en los sueños de las personas. Kanoe es su hermana menor.
La palabra Hinoto en la religión japonesa esta relacionada con el fuego.

KANOE

Es la hermana menor de Hinoto. En contraste con ella, parece una mujer adulta, muy sexy y guapa. En la vida real ella trabaja como la secretaria del gobernador. Es el líder de los siete elegidos que tienen que destruir el mundo.
Puede entrar en los sueños de las personas y predecir el futuro. Pronto creerá encontrar en Fuuma al perfecto aliado.
La palabra "Kanoe" en la religión japonesa esta relacionada con el oro.

DAISUKE SAIKI



Tiene más o menos 18 años, y maneja el viento a su antojo al igual que su tí Seiichiro Aoki. Es el primero en luchar con Kamui y sale seriamente muy herido Desde entonces, piensa que ese no es el Kamui que están buscando porque este, demasiado cruel y no cuida de la gente, ni siquiera se molesta en hacer un Kekk para que lucha no dañe a nadie. Daisuke es totalmente leal a la princesa Hinot desde que tenía 10 años, y la protegerá con la vida.

TOHRU SHIROU

Es la madre de Kamui. Debe tener unos 30 años. Era la mejor amiga de Saya Monou, la madre de Fuuma y Kotori. Seis años antes de que la historia comience, ella y Kamui, abandonaron la ciudad de Tokio, después de que Saya muriese.
Dos semanas antes de la historia, Tohru se quemó suicidándose. Su nombre de pila era Magami, lo que significa dios de la verdad. Esta gente son como sombras, reciben todo lo desafortunado que le pase a la persona a la que protegen.
Justo antes de morir, Tohru le dijo a su hijo que debía volver a Tokio a encontrarse con su destino. Kamui que adoraba a su madre, así lo hizo.

TOKIKO MAGAMI

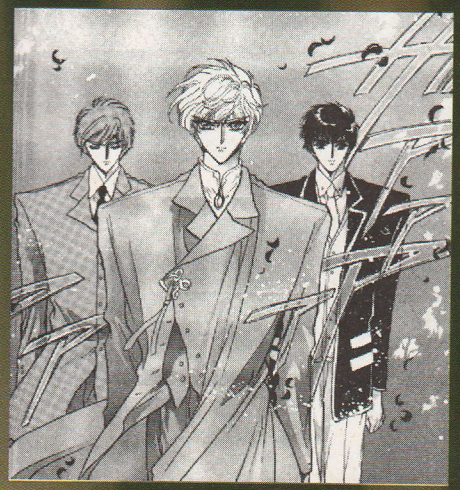
La hermana menor de Tohru. La última vez que supo algo de ella Kamui ni siquiera había nacido.
Karen Kasumi la ordena que le diga a Kamui que guarde la espada Santa y que queme su casa. Ella así lo hace y bastante más tarde, dará a luz la segunda espada Santa y muriendo después.

KYOUGO MONOU

Es el padre de Fuuma y Kotori Monou, maestro de Kakushi Jinja. Hace 6 años, la esposa de Kyougo murió. La madre de Kamui abandona Tokyo al día siguiente de morir su esposa. Kyougo queda cuidando de la primera espada santa que era lo que su mujer le había dicho hasta que Kamui regresara para darsela. Kamui regresa. El mismo día que ve a Kamui, muere a manos de Nataku, porque éste, viene a robar y arrebatarle la espada santa.

SAYA MONOU

Es la madre de Fuuma y Kotori, y la mejor amiga de Tohru. Ella murió en su casa. Hace seis años, Saya tomó el lugar de Tohru y de ella nació la primera espada Santa. Al darla a luz, ella murió. Esto podría ser una tragedia, pero lo cierto es que Saya murió para que Tohru cuidara de su Kamui. Saya puede significar vaina, funda, a lo que creemos que hace alusión a que sea la funda de la espada Santa.



CLAMP GAKUEN TANTEIDAN

Son Nokoru Imonoyama, Suoh Takamura, y Akira Ijyuin. Entran en acción después de la muerte de Tohru, para explicar a Kamui cosas sobre los dos lados a elegir.

HIEN Y SOUHI

Son los dos fieles sirvientes de Hinoto. Son hermanas y se parecen mucho.

INUGAMI

Es el espíritu de un perro, que hace todo lo que Yuzuriha le diga. Solamente le pueden ver aquellas personas que tengan poderes psíquicos. Yuzuriha dijo una vez que se enamoraría de aquel que pudiera ver a inugami.

BEAST

Es la computadora de Satsuki. Hace toda clase de cosas y le gusta muchísimo Satsuki, a un n excesivo, incluso llega a ponerse celosa. Esto llega hasta tal punto que si Satsuki no es para nunca lo será para nadie sin importarle lo que tenga que hacer para conseguirlo.

KEIICHI SEGAWA

Tiene la misma edad que Kamui. De hecho es uno de sus compañeros de clase. Su padre murió en un terremoto. Intenta ayudar a Kamui en la escuela.

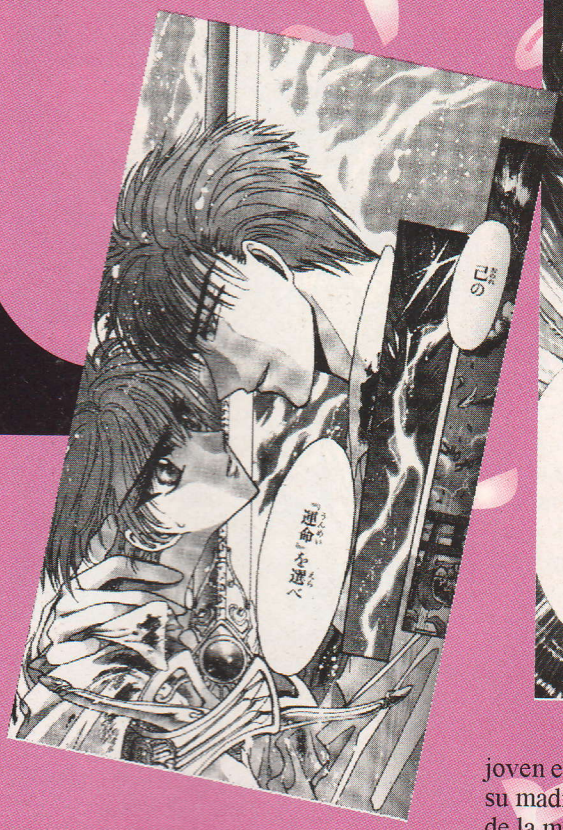
KAZUKI

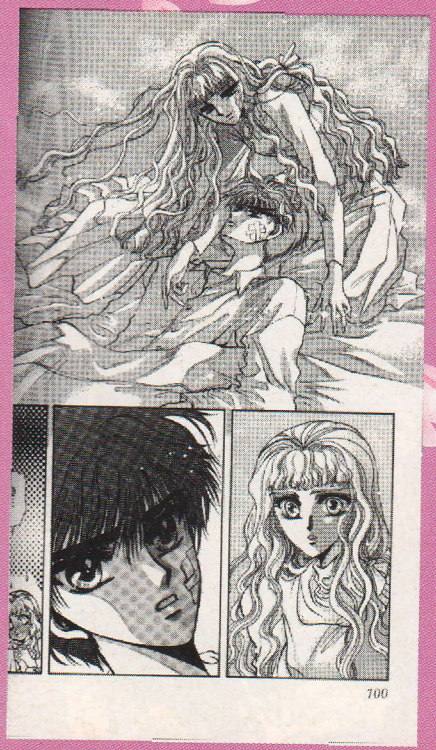
Es una niña con poderes psíquicos en los que se basaron para hacer a Nataku. Como su abuelo quería verla con vida, ayudó a la creación de Nataku. Este conserva cosas de su memoria.

X

1999

EL MANGA

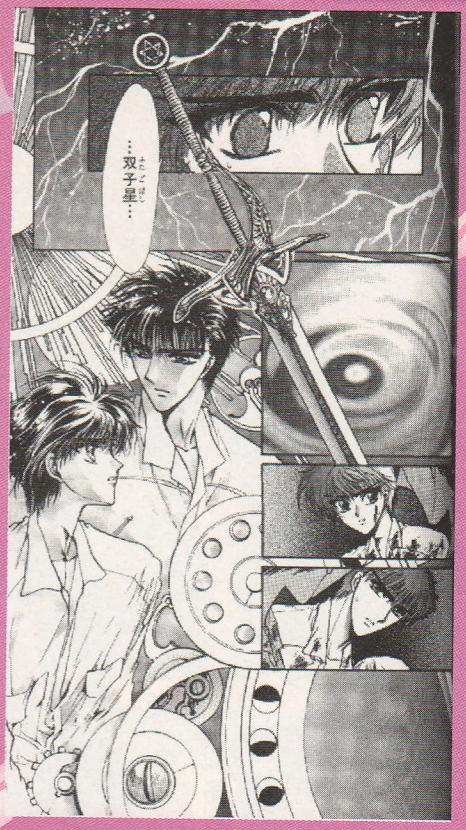




Aproximadamente han salido en Japón unos 15 tomos, pero el manga está todavía inacabado. Fue publicado primeramente en la revista Asuka , y tras el éxito que despertó, fue llevado en tomos por Asuka Comics.
X comienza con una especie de final, ya que en la primera página, se nos muestra una imagen de un mundo completamente destruido y a Kamui rodeado de los otros siete dragones del cielo , mirando desafiante y diciendo: "Le matare con mis propias manos."
Luego empieza la auténtica historia.

AVISO: A partir de aquí, se cuenta el argumento del manga, que acaba de comenzar a ser publicado en español, así que si alguien no tiene interés en leerlo, ya que lo podrá hacer poco a poco en el manga, que pase al próximo articulo, y si lo quiere leer, pues que se salte esta advertencia.

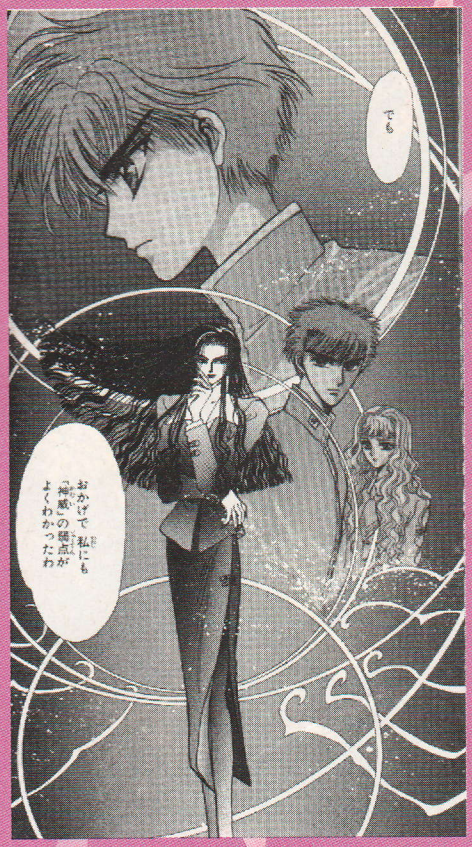
ERA CRISTIANA 1999
Hace seis años, Kamui Shirou , un joven estudiante, abandonó Tokyo junto a su madre, después de que la mejor amiga de la madre muriera en extrañas circunstancias. Esta, no era otra que Saya Monou, madre de Kotori y Fuuma Monou, los mejores amigos de su hijo. Ahora, en 1999, ya han pasado seis años y Kamui ha regresado, tras la muerte de su madre, ya que está le dijo que su destino le aguardaba allí, en Tokyo.
En esta ciudad, siguen viviendo Fuuma y Kotori, con su padre. Fuuma es un muchacho muy callado y serio, que se



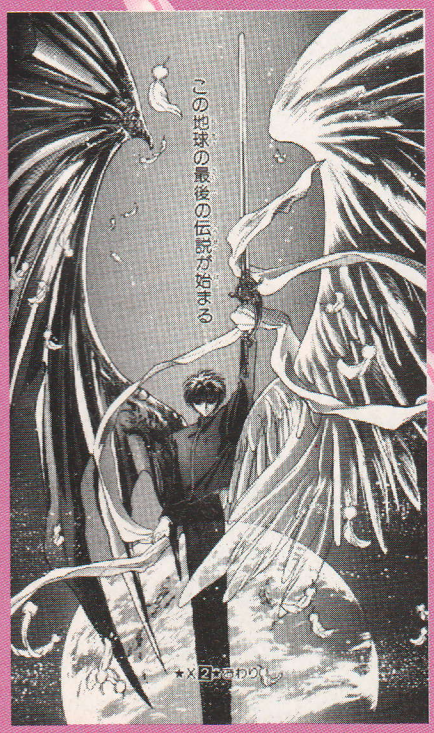
preocupa mucho por su hermana, una muchacha encantadora y muy dulce, pero con un corazón muy débil.
Kotori ha soñado que vuelve a ver a su querido Kamui después de tanto tiempo, y como si de una predicción se tratara, en la escuela, se presenta Kamui como nuevo estudiante. Sin embargo, seis años

cambian a cualquiera, y Kamui no es para nada el Kamui que conocían. Evita a Kotori y a Fuuma como si no los conociera además de tener unos poderes increíbles que no se molesta en controlar.
Las primeras palabras que Kotori logra de Kamui son para decirla que se aleje de el, que las cosas han cambiado. Esto pone muy triste a Kotori, su corazón se resiente y se desmaya.
Mientras está dormida en la camilla de la enfermería , sueña que Kamui destruye la tierra. Al despertar, ve a la enfermera que la ha atendido y a su hermano que ha ido a buscarla.
Mientras Kamui, se siente observado por una serie de personas, pero no quiere saber nada de ninguna, en su mente hay mucho odio y no pierde oportunidad de demostrar los poderes que tiene. Así, el primero en comprobarlo es Daisuke Saiki, que controla el viento y que sólo quiere comprobar si ese es el Kamui que esperan todos. Cuando está a punto de matar a Saiki, una misteriosa colegiala aparece, de su mano emerge una espada, y sin que apenas se de cuenta Kamui, se lleva a Saiki al palacio de Hinoto.
Esta muchacha, Arashi, explica que es el verdadero Kamui , el que esperaban, aunque no lo parezca por su forma tan violenta de actuar.
Hinoto, la sacerdotisa, explica a Arashi el

sueño de futuro que ha tenido en el
ve el planeta destruido y sólo la Tor
Tokio y siete personas sobreviven.
Hinoto dice que Kamui tiene la llav
la destrucción o la salvación del mu
y le pide que lo proteja.
Ese mismo día por la noche, Fuuma
a comprar un block, y se encuentra
Kamui malherido en el solar de su
antigua casa. El no duda un momen
socorrerle, y se lo lleva a su casa au
Kamui intenta oponerse. El padre de
Fuuma, mira con sorpresa a Kamui,
puede creer lo que ve.
Mientras Kotori cuida de Kamui, se
produce el primer encuentro entre S
y Yuto Kigai, que después de cruzar
palabras descubren que ambos están
involucrados en el fin del mundo.
Sorata crea un Kekkai (barrera de
protección que les transporta a otra
dimensión para no dañar nada de lo
hay a su alrededor, sólo lo pueden cr
los dragones del cielo y si mueren o
gravemente heridos, el Kekkai se
destruye, destruyendose todo lo daña
en la lucha) y comienza a luchar con
Yuto. Cual será la sorpresa de ambos
ver que Fuuma ha penetrado en el Ke
sin ningún problema. Detienen la luc
y Yuto se va y Sorata se queda para
hablar con Kamui.



Mientras Kamui duerme, Hinoto entra en sus sueños permitiéndole ver el pasado, la horrible muerte de la madre de Kotori y Fuuma, cuando muere su propia madre entre llamas, y más tarde el futuro con la muerte de Kotori igualmente despedazada. Kamui se enfada hiriendo a Hinoto, y todo esto es visto por Kanoe, la hermana gemela de Hinoto, descubriendo así los seres que Kamui más quiere.



Yuto, informa a Kanoe que ha conocido a uno de los dragones del cielo, y que hay una persona que ha penetrado en el Kekkai.

Luego nos presentan a Satsuki, otro dragón de la tierra que está muy unida a su computadora Beast, a través de ella puede analizar cualquier cosa, y en este caso está analizando a Kamui.

Mientras, Sorata logra quedarse a solas con Kamui, y comienza a hablar con el, a explicarle su vida, y un poco por encima el destino que le aguarda a Kamui.

Entretanto, Kyougo el padre de Fuuma, a solas en el santuario desenvuelve la espada que su esposa le pidió que guardara, mientras la contempla, aparece un ser misterioso (aquí todos son muy misteriosos), Nataku, quién le dice claramente que viene a por la espada "shinken" de Kamui. Kyougo se opone enérgicamente (si es enérgicamente , vale) pero no puede evitar que Nataku le atraviese el corazón (aquí no hay energías que valgan), y se lleva la espada. Fuuma encuentra a su padre poco antes de morir.

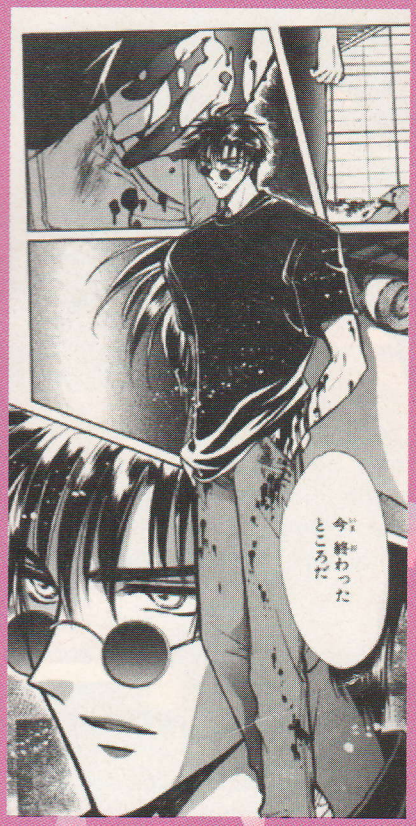
Es el funeral de Kyougo, muerto a la edad de 45 años (por si a alguien le interesa) que preside Fuuma. Mientras Hinoto tiene un sueño en donde ve a dos Kamuis, uno con alas de ángel y otro con alas de demonio, cada uno de ello portando una espada shinken, luchando entre ellos. Kanoe, puede ver el mismo sueño y se da cuenta de que la espada ha sido robada. Satsuki la informa inmediatamente de quién lo ha hecho.

Volviendo al funeral, donde están Kamui, y Fuuma, Sorata intenta que Kamui se haga cargo de su destino, para lo cual, le habla de su pasado como ejemplo. De repente se dan cuenta de que alguien les observa. Es la doctora que atendió a Kotori que resulta ser la tía de Kamui. El parecido con su hermana es muy grande, tanto que Kamui se queda perplejo. Ella invita a Kamui y a Sorata a su casa y explica a Kamui que su madre es como un espíritu de la tierra,(pero sin el como).

Arashi, por su parte, durante una lucha contra unos zombies conoce a otro de los Dragones del cielo, Seiichiro Aoki, que maneja el viento. Pronto se reune con Sorata y Kamui; mientras se dirigen de nuevo a casa de Tokiko, ella les cuenta a quien ha conocido. Al llegar, la casa está incinerada, pero no había nadie dentro. No se percatan de que una misteriosa mujer en enaguas les observa desde un poste telefónico.

Entre tanto, Fuuma duerme y Kanoe penetra en sus sueños, haciéndole ver su infancia feliz, la horrible muerte de su madre, de la que se regocija Kamui, la muerte de su padre, y a Kotori crucificada asesinada por Kamui. Kanoe le dice que esto puede cambiar si mata a Kamui, y Fuuma se despierta horrorizado, consciente de lo que ha soñado. Va a ver a Kotori y consolar su tristeza, y se sumerge en sus pensamientos, recordando la promesa que se hicieron de niños: Kamui prometió proteger y no hacer llorar a Kotori, y Fuuma a cambio, protegerle a él.
Sorata explica a Kamui que los miembros de la familia Magami son "Kagenie", esto es, que eligen proteger a alguien y sufren todas las heridas o infortunios que puedan ocurrir a quien protegen. La madre de Kamui era "Kagenie" de la Tierra, y por el efecto invernadero de calentamiento que sufre, está destinada a morir quemada. Kamui decide ir a ver a Hinoto para saber más. La profetisa le muestra el futuro, un Tokyo completamente destruido y seis dragones de la Tierra emergiendo; pero los Dragones del Cielo pueden crear el sello sagrado que protegerá a la Tierra. Kanoe invade el sueño y le dice a Kamui que ese futuro no es el único, que depende de él.
Cuando es de día, Kotori sufre un extraño ataque de cables y postes telefónicos, siendo salvada por un, como no, misterioso hombre de grandes poderes y que parece conocer a Kamui.
En la estancia de Hinoto, una niña entra buscando a su lobo y se presenta como Yuzuriha Nekoi, un Dragón del Cielo. Pero a Kamui no le importa en absoluto el destino de los dos grupos de dragones ni del mundo, no quiere saber nada al respecto. Súbitamente, se crea una ilusión y son atacados por Seishirou Sakurazuka, que desaparece igual de rápido.
De regreso a casa, Kamui se encuentra con Kotori, y le promete que usará sus podres para protegerla. Sorata y Arashi los observan, cuando aparece junto a ellos una mujer que se presenta como Karen Kasumi, y les dice que Tokiko ha sido secuestrada, no ha muerto. Desaparece en una llama de fuego.
Seishirou ataca de nuevo, envuelve a Kamui y Kotori en otra ilusión, y cuando está a punto de matarlos, sorprendentemente entra Fuuma. Seishirou lo mira asombrado, y se retira.
De repente, Fuuma tiene los ojos en blanco, y pasa de querer proteger a Kamui a querer asesinarlo.
Afortunadamente, vuelve a ser el de siempre en pocos segundos, sin acordarse de lo que acaba de suceder.
Sorata y Arashi, al reconocer los ataques de un Sakurazuka, deciden contactar con el cabeza del clan Sumeragi; pero cual será su sorpresa, al saber que el mismo, está en Tokyo. Subaru ha ido a luchar contra Seishirou.
En Togakushi, Kotori duerme,y tiene un sueño en el que ve a dos Kamuis, la Tierra, y lo que es peor, ella misma crucificada y despedazada. En la casa también están Kamui y Fuuma, cuando de repente , aparece arrastrándose Tokiko, y les explica que la madre de Fuuma dio a luz una espada santa (Shinken), y que su destino es dar a luz la otra espada que ha de empuñar Kamui como Dragón del Cielo. Así ocurre, y Tokiko se despedaza ante la atónita mirada de los dos muchachos. Su alma le dice a Kamui que lleve la espada al CLAMP Campus, donde estará segura.
Con todo este ruido Kotori se ha despertado y ha ido a ver qué ocurría, encontrándose con la cruenta escena.
A sumente viene el recuerdo de su

madre y queda en estado de shock, a
vez que Fuuma entra en trance de nu
con intenciones de matar a Kamui. K



se sumerge en un sueño en el que ve a su madre como una sirena, quien le dice que murió por amor a Tohru, pero la muchacha no la cree y cae hacia un fondo del que es rescatada por un joven que se presenta como Kakyou, que le anuncia que va a haber un terremoto. Le proporciona unas alas a Kotori, y esta asciende al cielo y vuelve a la realidad, a la vez que Fuuma.
Los dos observan a Kotori, que dice que un Dragón la ha rescatado del sueño y que va a haber un terremoto.
Así ocurre. Todos están alerta, menos Seishirou, que es el causante.
Subaru y Seishirou por fin se encuentran para luchar. El Kekkai que crea Subaru, Dragón del Cielo, es el más poderoso de todos, y todos los dragones lo sienten.
Seishirou hiere gravemente a Subaru, pero no quiere matarlo, y desaparece.
Las dos profetisas discuten dentro de un sueño el destino de Kamui cuando se les aparece Kakyou y les muestra el sueño de Kotori, que causa un gran pesar a Hinoto, pues el destino de Kotori es inalterable.
Mientras tanto, a Togakushi llegan tres hombres pertenecientes al CLAMP Campus (los de CLAMP Gakuen Tanteidan) y se llevan a Kamui, Fuuma y Kotori.
En el Campus, Kamui decide luchar para proteger a Fuuma y Kotori, por lo que se va a unir a los Dragones del Cielo. Ha elegido su destino, y es cuando Fuuma se revela como la estrella gemela de Kamui, destinado a luchar contra él, por tanto, como Dragón de la Tierra.
Sin tiempo para reaccionar, Kamui es clavado en una roca con hierros y cristales, observando aterrorizado cómo su querida Kotori es crucificada con alambres y cómo su querido Fuuma la mata con la Shinken. Todos los Dragones del Cielo llegan al sentir el poder de Kamui, y miran horrorizados la escena.
Fuuma, entonces, se marcha para encontrar al último Dragón de Tierra, tirando de los alambres que sujetan a Kotori y seccionandola en pedazos.
El alma de Kotori agradece a Kakyou el haberla ayudado a no sufrir ningún dolor, le da un beso, y se despide. Pidiéndole que de un mensaje a Fuuma y Kamui: el destino no está escrito. Con alas de ángel, Kotori se eleva al cielo.
Fuuma encuentra a Kakyou, quien le muestra el mensaje de Kotori; pero Fuuma lo ignora. Kakyou acepta su destino, ser Dragón de Tierra, y Fuuma se lo lleva a ver a Kanoe.
En el campus, Kamui se recupera de sus heridas, pero su mente está colapsada con lo que ha ocurrido, y mientras sujeta la cabeza de Kotori entre sus brazos, su corazón ha dejado de latir. Nadie sabe que hacer para ayudarle. Entonces Subaru, que ha sufrido una tragedia muy parecida y sabe lo que se siente, entra en su mente y logra que Kamui despierte a la realidad, con el deseo de vivir para hacer que Fuuma vuelva a ser el que era.
Entierran a Kotori bajo un cerezo, y en una de sus ramas aparece sentada Karen Kasumi, que dice ser un Dragón del Cielo, el último.
Bajo el estanque del campus hay oculta una fortaleza, y es donde Kamui entra para guardar la espada sagrada hasta el día que la necesite. Al mismo tiempo, en el edificio Sunshine 60, Nataku se da cuenta de que la espada que tiene quiere volver a manos de su dueño. Cuando coge la espada, ve en el filo reflejada una imagen de Fuuma, que es igualito al padre de Nataku. Fuuma es el dueño de la espada, y Nataku se escapa del edificio para encontrarle y dársela.
Kanoe está muy contenta porque por fin tiene un Kamui de su lado, y no hace caso de las advertencias de su hermana Hinoto, quien le dice que ese Kamui es muy peligroso.
Kakyou muestra su gran poder de manejar los sueños. Así, aparece ante Hinoto para decirle que él es un "Yumemi" (capacidad de moverse a través de los sueños propios y ajenos), como lo era Kotori, y que la espada que guardaba Kyougo está destinada a Fuuma-Kamui.
Después, se aparece ante Kamui y le pregunta cuál será el mejor destino, si mantener la tierra como está o destruir la humanidad y empezar desde cero. Kamui responde que sin las personas que ama le da igual lo que le pase al mundo, que no sabe si ha elegido bien, que lo único que le importa es recuperar a Fuuma.
El final..., aún no se sabe, pero lo que sta claro es que en las series de Clamp, la gente muere como rosquillas.

LOS VIDEOCLIPS

X2

1999

Después de que se hiciera la película que fue estrenada en los cines, y tuvo un gran éxito, se hizo este video clip en colaboración con los X-Japan, grupo de rock recientemente desaparecido.

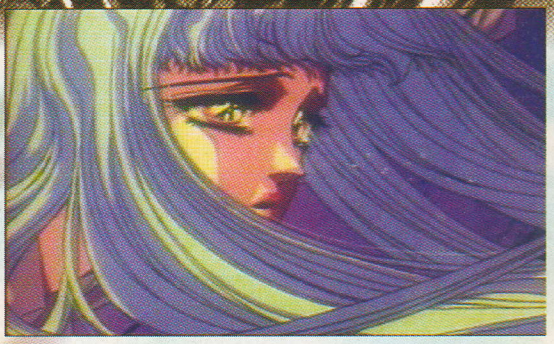
El video clip, es de unos 25 minutos aproximadamente y podríamos decir que se divide en dos partes:
Una en la que sólo se muestran imágenes a modo de posters, y un cortísimo video clip de dos minutos de duración sobre la película de X.
El video clip comienza en una especie de centro comercial, donde se ve al fondo en una pantalla, una imagen de Kamui.
La cámara se mueve por escenarios reales durante unos segundos y los X-Japan comienzan a cantar mientras se suceden una serie de bonitas imágenes en la pantalla.
Es como si las Clamp nos hubieran ofrecido esto a modo de libro de ilustraciones.
El segundo video se muestra más o menos igual, sólo que las imágenes salen a menudo en formato de una pantalla de televisión, y de vez en cuando se repiten algunas.
El tercer video, tiene su comienzo en un templo que hay perdido en medio de un bosque. Comienza a llover, y empieza la canción.
En este video van saliendo posters de casi todos los personajes, a modo de presentación de cada uno de ellos. También acaban saliendo imágenes repetidas.

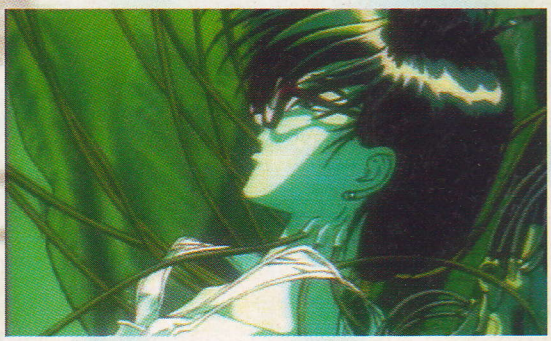
A continuación viene el auténtico video de X, con dos minutos de duración, tiene una animación y un diseño de personajes increíblemente bueno, mucho más de lo que se cabía esperar, y mejor que la película, pero claro, por supuesto, son sólo dos minutos.
Kamui ha regresado a Tokio a por

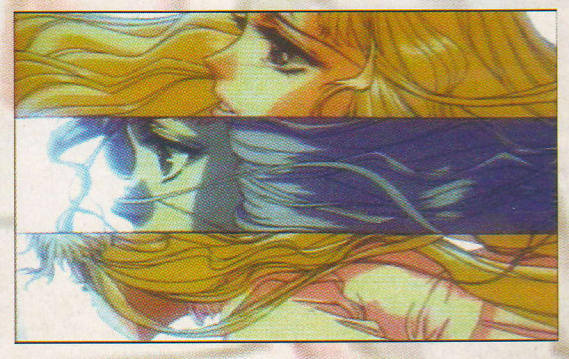
sus seres queridos, y en unos c
minutos, se suceden luchas sin
entre dragones de tierra y drag
de cielo para acabar con la mu
de Kotori despedazada por cab
metal.

La realización es muy buena, au
por supuesto, se hace
excesivamente corto, pero mere
pena verse.
En cuanto a los video clips de
imágenes, llega un momento en
se hace un poquito pesado, pe
como si fuera la única manera d
tener un libro de ilustraciones d
y son bastante detallistas. Lo qu

quiero decir, es que hay imágenes de posters que a simple vista no puedes apreciar bien los rostros, y con el video, y el zoom, te acercan las imágenes para que las veas claramente. Por supuesto, ni que decir tiene que las imágenes son soberbias.







X

LA PELÍCULA

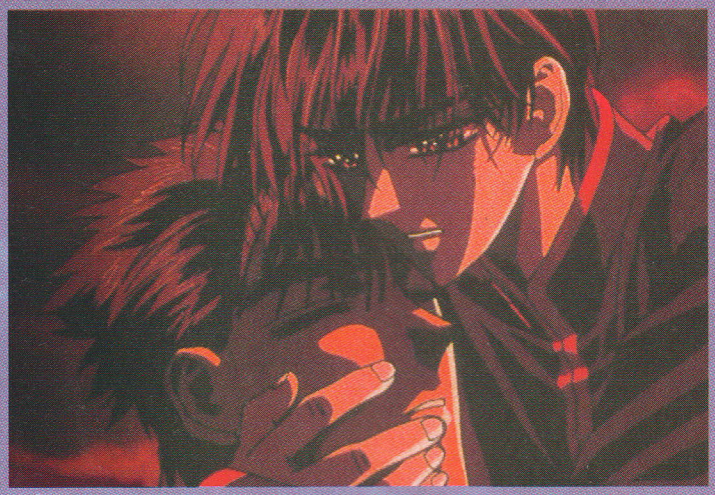
1999

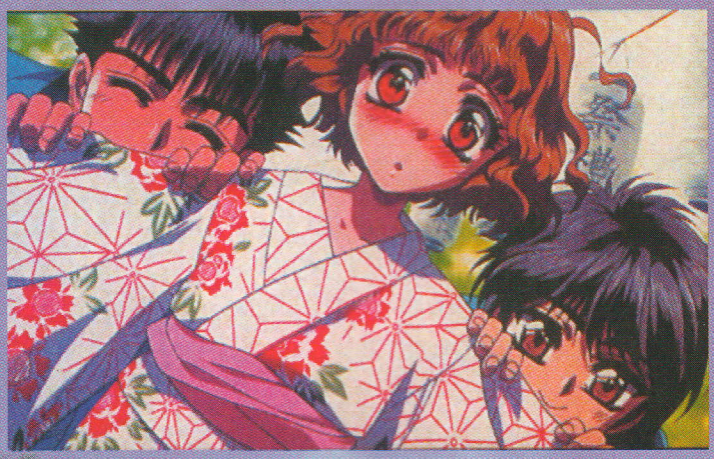
Tras el tremendo éxito del manga de X, el mismo se transformó en película en el verano de 1996, y fue llevada al cine.
Con una duración de 98 minutos, un diseño de personajes de Nobuteru Yuki (Record of Lodoss War, Escaflowne, etc) y dirigido por Rin Tarou (Galaxy Express 999), arrasó en las pantallas, y se llevó al público de calle.
La historia se desarrolla de forma parecida al manga, pero muy diferente a la vez. Es como si hubieran escogido las escenas más impactantes, y en ciertos puntos, se muestra bastante deslabazada.
La película tiene un comienzo a modo de introducción en donde Kamui niño ve como su madre le entrega una espada que previamente saca de su cuerpo, y le dice que vaya a Tokyo, que su destino le espera allí. Después muere despedazandose entre llamas.
Kotori tiene un sueño en el que se encuentra a dos Kamuis, uno con alas de ángel, y otro con alas de demonio, que sostienen el mundo en sus manos. El Kamui con alas de ángel arroja la tierra al suelo rompiendola en 1000 pedazos, y entonces empieza la película.

Como de costumbre entre pétalos de cerezo, cosa tan importante en las Clamp como el destino, aparece Kamui, en la torre de Tokyo. Es el año 1999 y ha regresado a encontrar su destino. Hinoto, Kanoe, los dragones de la tierra y los dragones del cielo, todos han sentido de alguna manera la presencia de Kamui.
Subaru Sumeragi se ha encontrado por fin con Seishirou Sakurazuka, es una batalla a muerte. Subaru crea un Kekkai en forma de estrella de cinco puntas y comienza una terrible lucha. Kamui, penetra en el Kekkai tranquilamente y lo observa todo. Cuervos negros, cartas blancas... y finalmente muerte de los dos luchadores.

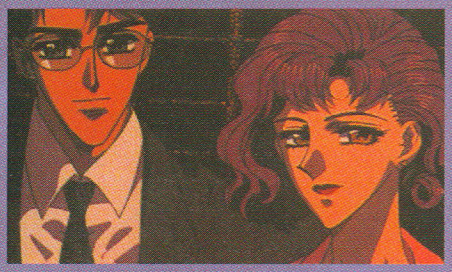
Mientras, Kotori le cuenta a Fuuma que ha soñado con Kamui, lo cual podría ser una predicción de algún tipo, porque hace seis años que no le ve. Caminan hacia el templo cuando al llegar allí unos gigantescos cables afloran del suelo dispuestos a matarlos. En ese momento aparece Kamui que les salva en un abrir y cerrar de ojos.

Fuuma y Kamui se miran y por un momento se ven luchando a muerte en una especie de alucinación.
LA BATALLA POR EL DESTINO DE LA TIERRA HA COMENZADO.
Hinoto se aparece a Kamui metiéndole dentro de un sueño, y comienza a explicarle todo: La tierra está en peligro, los dragones de la tierra quieren destruirla para comenzar desde el principio, los dragones del cielo quieren protegerla, y Kamui está en medio de los dos bandos. Según por cual se decida, así se marcará el destino del planeta azul.
Pero a Kamui, no le interesa en absoluto nada de eso. El ha vuelto para estar y proteger a sus dos seres queridos, Kotori y Fuuma. El sueño se acaba.
Ahora, los dragones de tierra y los del cielo tienen que encontrar a Kamui.
Sorata es el nuevo jefe al haber muerto Subaru.
Kotori, Fuuma, y Kamui están mirándose sin hablar, cuando aparecen dos dragones de tierra, son Shougo Asagi (personaje que hicieron las Clamp exclusivamente para la película, en el manga no aparece) y Nataku.
Naturalmente, han venido a por Kamui. Los dragones del cielo aparecen al completo, y Sorata hace rápidamente un Kekkai para proteger todo de la lucha que va a comenzar.
Mientras empieza una lucha, Kanoe desde uno de sus sueños se lleva a Kotori, a quién dejara dormida dentro del sueño y con ella a Fuuma que trata de salvarla. De repente ve en Fuuma al gemelo de Kamui, al ser destinado a luchar con el.
Kanoe le hace ver como Kamui mata a su hermana, pero Fuuma no lo cree, piensa que todo es un sueño.
Ante la desesperación de lo sucedido, Kamui va a ver a Hinoto a su palacio y esta le explica todo sobre Kanoe y le enseña el futuro en el que ve como un Kamui con alas de ángel mata a Kotori y luego la despedaza.





A Kamui no le gusta lo que ve , regresa a casa de Fuuma y recuerda cuando eran pequeños y estaban juntos.
Mientras a través de los sueños, Kanoe le dice a Hinoto que a encontrado a un clon de Kamui, y que lo tiene en su poder, así que no importa que ella tenga a Kamui, porque su clon tiene que cumplir su destino que es matar a Kamui.
A partir de aquí comienza una auténtica masacre y un compendio de batallas.
Nataku se enfrenta con Seiichiro Aoki explicandole que el no quiere destruir la tierra sino a la humanidad. En esta batalla mueren los dos.
Karen Kasumi se enfrenta a Shougo Asagi, pereciendo los dos.
Kamui y Yuzuriha se encuentran a Kusanagui, y se preparan para la lucha. También aparece Yuto Kigai.
Muy cerca de ellos están Sorata y Arashi, que tienen delante de ellos a Fuuma y a los cables de la computadora manejada por Satsuki. Fuuma se va y los deja con la computadora.
Kusanagui mata a Yuzuriha al interponerse en un golpe destinado a Kamui.
Entonces aparece Fuuma y sin ningún reparo mata a su propio compañero Kusanagui por haberle puesto una mano en el hombro.
Cuando tiene a Kamui en sus manos, y la muerte está tan cerca, Hinoto lo teletransporta al palacio, salvándole de una muerte segura. Kamui está desvanecido, se encuentra débil y traumatizado.
Entonces se entremezclan el sueño en el que está Kotori y al que Fuuma ha conseguido llegar con el de Kamui, que trata de sacarla de allí. Y lo consigue, la trae hasta palacio, pero Fuuma logra llegar también y delante de Kamui saca la espada que tiene en su interior y la mata. Después se teletransporta otra vez al palacio de Kanoe mientras Kamui llora la muerte de su amada.
Delante de Kanoe y Satsuki que lo ve



todo a través de la computadora, mata a Yuuto Kigai, quién no entiende porque lo hace. Satsuki le quiere ayudar pero la computadora acaba con ella, alegando que si no puede ser suya, no será de nadie.
De aquí, regresamos al palacio de Hinoto, donde aparece Fuuma y mata a Kanoe delante de su hermana. Después se va y se encuentra con Sorata y Arashi.
Naturalmente, los dos mueren a manos

de Fuuma, no sin antes haber confesado el amor que debería haber surgido entre los dos.
Con todos los dragones del cielo muertos, Hinoto le dice a Kamui que la última barrera está en la torre de Tokyo, y que salve el mundo. Kamui se traslada allí mientras todo el palacio se derrumba sepultando a las dos sacerdotisas.

Ya delante el uno del otro, Kamui trata de explicarle que solo quiere

protegerle, que no quiere luchar con él. Pero Fuuma dice que el es Kamui y que el destino dice que deben luchar.
Kamui lo mira con pena: **TE EQUIVOCAS. NOSOTROS ELEGIMOS NUESTRO DESTINO.**
La cabeza de Fuuma vuela por los aires cayendo al lado de un Kamui completamente destrozado de dolor y pena por lo sucedido.
Pétalos de cerezo cubriendo la pantalla, y los gritos de dolor de Kamui ponen fin a la trágica historia.

Todo esto, unido a la banda sonora que creo Shimizu Yasuaki con una mezcla de música tradicional japonesa, sonido de campanas, y ruidos hechos por sintetizador, dan un aspecto sublime y oscuro a este film.
Los dobladores también ponen su granito de arena, ya que hay figuras como Seki Tomokazu (voz de **Kamui Shirou**, Van Fanel de Escaflowne), Ken Narita (voz de **Fuuma Monou**), Junko Iwao (voz de **Kotori**, Hikari de Evangelion), Emi Shinohara (voz de **Arashi Kishuu**, Presea de Rayearth, o Sailor Jupiter de Sailor Moon), Yamadera Kouichi (voz de **Sorata Arisugawa**, Ryoga Hibiki en Ranma),Tooru Furuya (**Seishirou Sakurazuka**, Yamcha de Dragon Ball, Seiya de Saint Seiya) etc.
La película es completamente seria, sin una mínima escena de humor, cosa que no es muy corriente en las Clamp, un tanto aterradora, con escenas impactantes y en algunos casos cruentas.
Es deslabazada por el hecho de que el manga no está terminado, lo cual, hace que a partir de un determinado momento, todo está improvisado y es completamen nuevo. Evide en el manga mismo, pero mucho más le detallista, per cuando ellas hicieron, esa manga no est hecha, me ref naturalmente parte final.
Por otro lado, una hora y m película, aper tiempo para l relaciones pe entre los pers incluso a hac presentación ellos, sólo da tiempo para que forma un tanto caótica, acaben con los otros.
En fin, por lo demás es sublime que vamos a decir, son las Clam que tenerla.

X

1999

EL APOCALIPSIS: ANALOGIAS CON X

¿En que se basaron las Clamp para realizar este manga? ¿En quienes se inspiraron para hacer semejantes personajes? Creemos que no en seres reales, al menos esperamos, sin embargo, hemos podido observar que al principio del manga, las Clamp, agradecen a diferentes personas su colaboración, y hay escritos nombres como Seiichiro Aoki y Seichi Segawa, dos de los personajes que salen en X.
En fin no sabemos porqué. Lo que si sabemos es que uno de los personajes de X lleva puesto el nombre del gato de las Clamp: Kakyou.

X da mucho que pensar, ¿Tiene algo que ver con la biblia? ¿Es como decían una intersección, un cruce de caminos, un simple número? ¿O hay mucho más escondido detrás de esta simple letra, o número..., o quizá símbolo?
Para mi, X es una incógnita, esa persona "x" que falta por definir, que debe aparecer, puede simbolizar el destino del mundo, que es "x" porque todavía no se ha definido.
Hay quién dice que nada tiene que ver con la biblia o el cristianismo, pero el caso es que aparecen siete ángeles, siete demonios, y al principio del manga recalcan claramente: AÑO 1999 DE LA **ERA CRISTIANA**.

Evidentemente, X no es una historia religiosa, para nada, es una historia de amor, amistad, crueldad, luchas sin fin y traición, todo por el mundo, como siempre nuestro querido planeta, al que ambas partes parecen querer por igual, aunque no así con la raza humana.
El caso, es que si X no es una historia religiosa, si se han basado en ciertas cosas de la biblia para llevarla a cabo, aunque hay gente que piensa que no.
Por ejemplo, en la Biblia dicen que el autor de un apocalipsis recibe sus revelaciones en forma de visiones, visiones que no tienen valor por si mismas, sino por el simbolismo que encierran. El vidente describe una visión, traduce en símbolos las ideas y luego hay que interpretarlas.
De aquí todos los sueños que tienen las dos visionarias constantemente sobre el futuro de la Tierra.
Los siete ángeles son llamados también los siete sellos. En el apocalipsis bíblico, aparecen los siete sellos, que al ser abiertos, anuncian el fin del mundo, el comienzo del juicio final. Después, aparecen los siete ángeles enviados por Dios para destruir la tercera parte del mundo, y así lo hacen.
Esto, explicaría por qué en X de Clamp, el Kamui con alas de ángel quiere destruir el mundo, y en el sueño que tiene Kotori, rompe el mundo de cristal en 1000 pedazos. También explicaría por que los siete dragones de la tierra son llamados angeles y quieren la destrucción total de la humanidad.
Por otro lado, Kamui porta una espada sagrada de doble filo. En el apocalipsis, una de las visiones de Cristo, le muestra con una espada aguda de dos filos saliendo de su boca, y con siete estrellas en su mano derecha.
En X los siete dragones del cielo son siete estrellas, una pequeña contradicción. Lo que desde luego no explica es porqué los protectores del mundo se llaman los siete sellos, pero en fín... la idea la han cogido.
Una cosa más es que en la Biblia, la primera ciudad destruida es Babilonia.
En Tokio Babylon, Clamp compara en varias ocasiones Tokyo con Babilonia, de ahí su título. Esto podría explicar porqué en X la primera ciudad que debe de caer es Tokyo.
Por último el nombre de la computadora de Satuski es Beast, bestia. En el apocalipsis hay una bestia a la que el demonio le da poder y que baja a la tierra.
Kotori, muere a manos de Fuuma, pero crucificada como en el Cristianismo.
Clamp también juega con significados mágicos, pentagramas al derecho, y pentagramas invertidos, símbolos demoniacos, como el que simboliza a Seishirou Sakurazuka
Aún así, hay muchas cosas sin resolver. Quizás todo es un compendio de mitologías o diferentes religiones del mundo en donde se han escrito distintos apocalipsis.

MAE FERNÁNDEZ

TRIGUN
トライガン

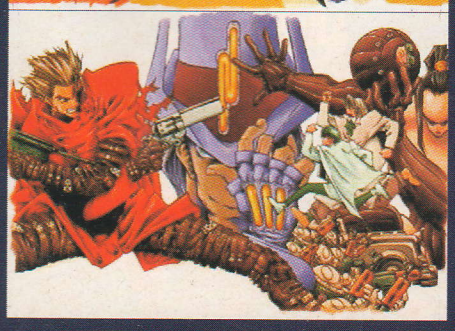
Así es. Y ojo, no estoy diciendo que la serie sea mala. No, para nada. De hecho, es divertida, tiene personajes carismáticos y bien diseñados, una animación en la línea de todo lo producido en los noventa, momentos de mucha acción, música bien adaptada... Pero su planteamiento no es nada original.

De hecho, Trigun recuerda muchísimo a una serie reciente que comentamos en números anteriores: Cowboy Bebop. Ambas tienen protagonistas carismáticos muy parecidos entre sí: con un pasado oscuro, muy habilidosos, cínicos dentro de lo posible y centro de escenas muy muy divertidas. En todo esto las dos series se parecen muchísimo. Pero es que, además, ambas están ambientadas en un escenario que, si bien es futurista, espacial y tecnológico, está muy basado en el Lejano Oeste, en el Far West. Sombreros tejanos, pistolas cromadas y la ley del más fuerte campando a diestro y siniestro por el espacio son temáticas comunes en ambas. Casi podríamos asegurar que nos encontramos en un universo muy similar. Bien es cierto que Cowboy Bebop se desarrollo por el espacio, y que Trigun sólo en un planeta que bien podría ser el Oeste Americano si no fuera por la tecnología utilizada, pero aún así.

Para mí es difícil evaluar y comentar esta serie sin que me aparezcan constantemente referencias a otras. Por ejemplo, por ahí he oido que el protagonista es una mezcla entre Ryo Saeba de City Hunter e Ito de Gunnm (Alita). Y precisamente City Hunter es una serie que también suele venir a la cabeza constantemente al ver Trigun. Ya sea por las escenas graciosas, por el carácter y carisma del protagonista, o por las situaciones en las que se ve envuelto... De Alita también. El protagonista es cibernético, y la sociedad está configurada de tal forma que sólo los fuertes llegan a lo más alto...

Como comentaba al principio, esto no quiere decir que la serie sea mala en sí. De hecho, la propia Cowboy Bebop no es más que un refrito muy bien adaptado y personalizado de muchísimas referencias externas. Y quizás ocurre lo mismo con Trigun. Sí, será casi un "remake" sin aportar nada original, pero entretiene, está bien hecho, te ríes mucho con él y el protagonista tiene mucho carisma. Quizás demasiado, aunque no pienso entrar en la abusiva utilización de personajes carismáticos con pasado oscuros que en la actualidad están apareciendo por los lares de la animación japonesa.

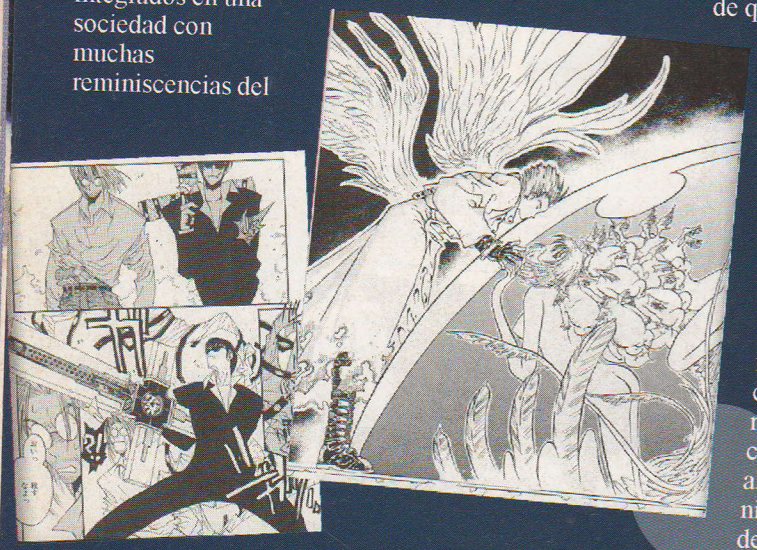
Vale, vale, no me enrollo más. Vayamos



"Tómese una formula con éxito perteneciente a una serie famosa, cambiémosle el escenario, el diseño de personajes, y tiremos de la manta... Ala, Trigun"

al grano: ¿De que va la serie? Pues bien, en un desolado y polvoriento planeta, desértico a causa de una catástrofe medioambiental, y azotado por los rayos solares de dos estrellas, los Colonos Eke llevan una miserable existencia integrados en una sociedad con muchas reminiscencias del Salvaje Oeste Americano. Han pasado cientos de años desde que su nave los transportó hasta allí, y aunque la gente recuerda las viejas historias de por aquel entonces, nadie domina ya la tecnología que les permite cultivar esa tierra inhóspita y sobrevivir. En este ambiente nos encontramos con un solitario pistolero. Su nombre es Vash "Estampida", un humanoide de la clase Typhoon con un brazo biónico (vaya, alguien recuerda la serie americana de animación "Galaxy Rangers"?), responsable de la destrucción total de la ciudad de Julio. El precio de su cabeza se ha valorado en 60 billones de "dólares dobles", lo que hace de él un hombre bastante buscado, si no fuera porque la destrucción parece seguirle donde quiera que va...

Vash es alto, delgado, rubio, y su manía de hacer el idiota oculta a menudo su inteligencia y humanidad. Además, también atrae mucho a las mujeres, un motivo más que le hace atraer los problemas... Por tal razón, una compañía de seguros ha enviado a dos agentes para que acompañen al protagonista de la historia en todo momento, con el objetivo de que los daños sean los menores posibles, y así no soportar grandes pérdidas. Las dos elegidas han sido Meryl "Derringer" Strife y Millie "Stungun" Thompson (curiosos estos dos nombres, me recuerdan poderosamente a dos famosas actrices de cine...). Ambas revolotean constantemente alrededor de Vash, y ninguna demuestra demasiada inteligencia,

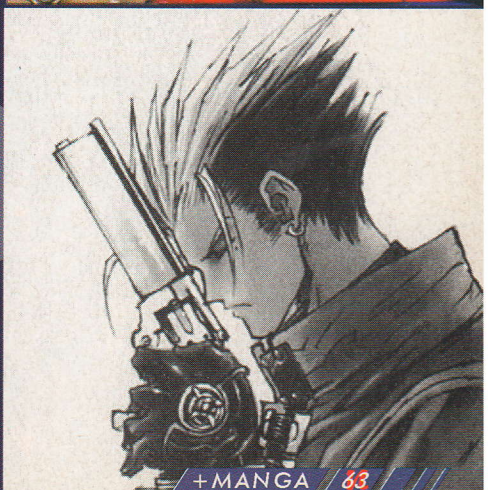


aunque son realmente divertidas y a un toque refrescante a la serie. Tamb está Nicholas D. Wormwood, un chi moreno de pelo corto que lleva una pistola gigantesca con forma de cruc y que podríamos decir que es totalm anodino, o Legato, el verdadero mal Creo que una de las razones por las Trigun merece la pena es precisame por sus personajes. Están bien defini son muy originales en su concepción suficientemente interesantes para mantenerte pegado al transcurso de l historia.

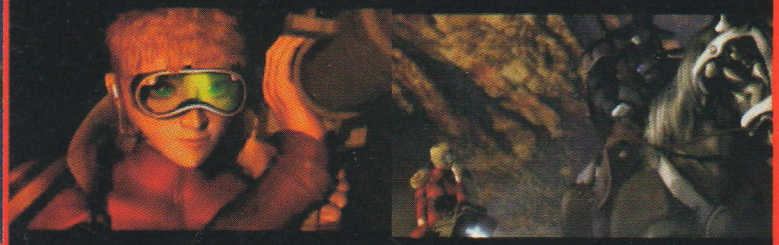
El nombre completo de esta serie es

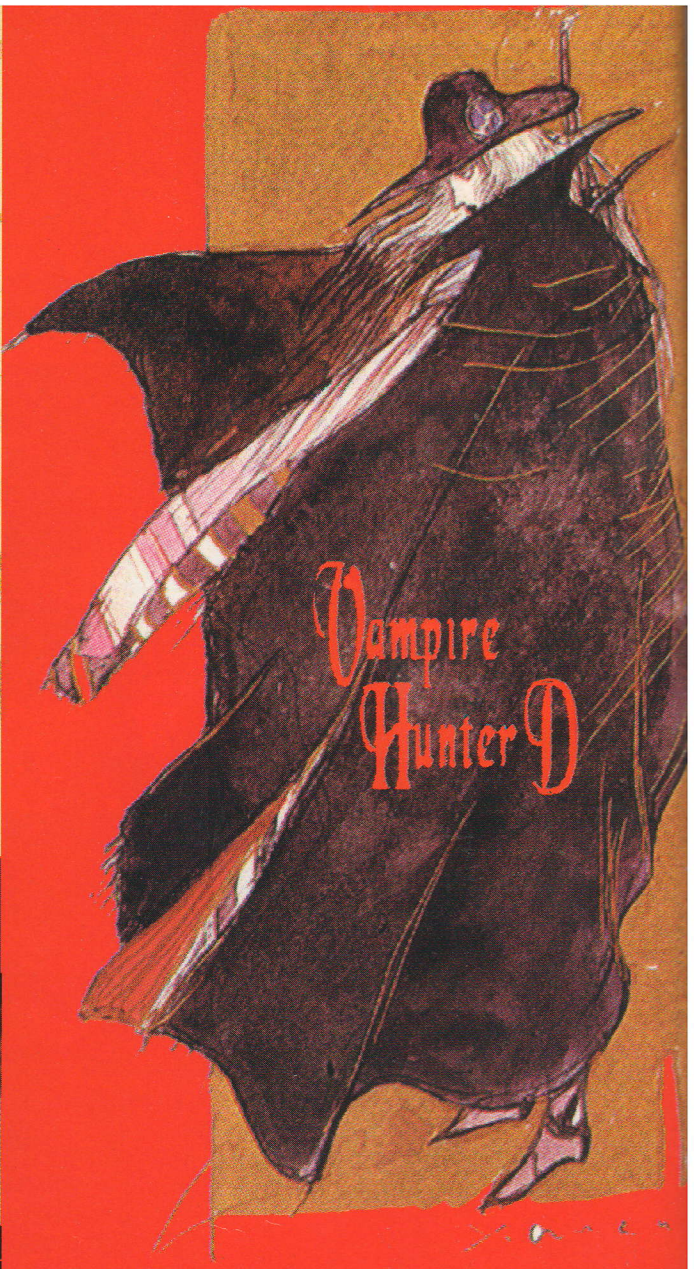
Trigun: Deep Space Planet Future Gun Action!, tanto en su versión manga como en anime, aunque ha aparecido una continuación en manga llamada Trigun Extreme que continua las aventuras de Vash más allá de la primera parte, y donde se obtienen respuestas para muchas de las incognitas propuesta en la primera, sobre todo en lo que respecta al pasado de Vash, a la antigua tecnología de la nave que condución a los colonos a ese planeta, etc... Vash incluso llega a descubrir que él no es el primer Vash...
El equipo que realizó la versión anime, en formato serie de televisión, es el mismo que se encargó de la aclamada Escaflowne, lo cual da un curriculum de caché a Trigun. Versiona el manga, original de Yasuhiro Nightow, de manera muy fiel, y que ha sido publicado en España por la editorial Norma, en 26 capítulos para la TV Tokyo. La animación en los primeros episodios resulta excelente, sobre todo en el opening. Los colores de los acetatos brillan con luz propia, algo habitual en todas las producciones de la MadHouse, un estudio con una de las mejores trayectorias de todo el anime japonés. Sin embargo, según van pasando episodios, la cosa baja de nivel, aunque esto es totalmente normal, sobre todo en episodios de transición sobre la historia original del manga.
Por alguna razón, muchos animadores y autores de manga en Japón están realizando trabajos con el Viejo Oeste como inspiración. Quizás por lo que ha significado este periodo en la historia Americana y, por lo tanto, en las historias contadas en este último siglo. O quizás por razones propias que sólo son entendibles para los propios japoneses. Pero lo que está claro es que últimamente los creativos del manga y el anime se han dejado influenciar por un nuevo tipo de series que mezclan elementos de ciencia ficción con los del Oeste. Y, aunque esta idea no es completamente nueva, ya que fue tanteada por las series americanas Galaxy Rangers o Bravestar, las características del anime y el manga parecen particularmente bien preparadas para contar este tipo de historias, el Space Western. Y 1998 ha sido, con Trigun entre ellas, el año de los "anime Western" en las televisiones de Japón.

Everon



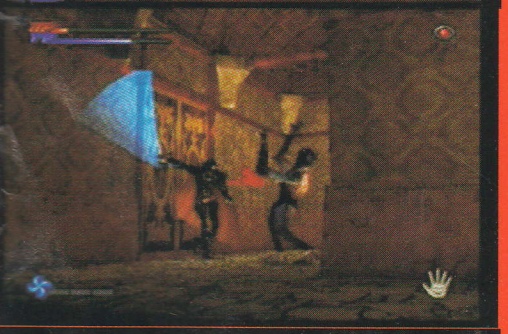
el videojuego





JVC nos ofrece un videojuego de horror-acción-aventura basad el clásico del anime Vampire Hunter D, bien conocido por los aficionados españoles. Originalmente basado en una popular n de Hideyuki Kikuchi, Vampire Hunter D se convirtió en anime por mediados de los años 80. Fue una de las primeras series de anime que se vendieron en el mercado videográfico español, y como tal, cayó sobre él la losa de "clásico" entre los aficionado que en esos primeros tiempos del anime se sorprendieron con l diseños del afamado Yoshitaka Amano, autor de entre otros los diseños de Final Fantasy, Arislan o la reciente colaboración co Neil Gaiman en The Sandman. Sin embargo, y a pesar de que e España ha quedado algo olvidado, en Japón se han seguido produciendo novelas por parte de Kikuchi-sensei, lo que ha mantenido el espíritu vivo de la serie entre los aficionados. De nació el año pasado una nueva versión en anime que incluso se proyecto en los cines de Estados Unidos, y, por supuesto, el videojuego que tratamos, que comparte con el anime staff de creacion, animación y diseño de personajes. Un staff de calidad que, entre otros, se ha encargado de la animación (de primer ni de Ninja Scroll. También comparte argumento parcialmente, y vez, ambos están basados en la tercera novela, poseyendo en el caso del videojuego varios finales diferentes.

La historia comienza con un noble vampiro llamado Mayerlink



destrozando un pequeño pueblo. Uno de los nobles de eso pueblo, John Elbern, avisa a los cazadores de vampiros, D y el equipo Marcus 5, para que rescaten a su bella hija, Charlotte, que según cree ha sido secuestrada y está encerrada en el Castillo Cheite durante el ataque de Mayerlink. Mayerlink nunca ha sido muy respetado por la gente del pueblo, ya que nunca les ha amenazado, hasta ahora. En un interesante giro, comprobamos que Charlotte no ha sido secuestrada, sino que ha escapado de un matrimonio de conveniencia concertado, comun entre las familias nobles. Sin embargo, ese hecho afectará a todos los personajes envueltos en la historia.

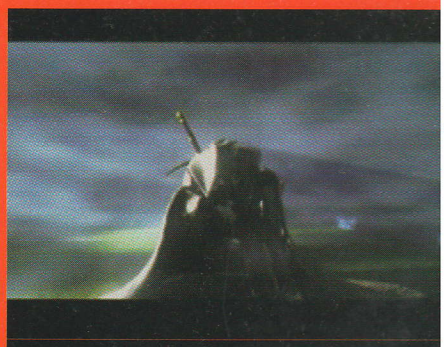
En el juego puedes controlar al personaje principal, D, que es de hecho un medio vampiro medio humano, lo que le permite tener poderes de vampiro (al estilo de la película Blades) pero al mismo tiempo poseer sentimientos humanos. Un parasito mágico residente en su mano derecha le proporciona consejo y percepciones extrasensoriales. Además es capaz de robar energía de los enemigos (lo cual es muy importante dentro del juego). También podemos controlar a un personaje femenino, Leila, conocida por ser el miembro más joven del grupo cazavampiros Marcus 5. Son rivales de D en la búsqueda de Mayerlink. En ciertos puntos del juego, D y Leila se encuentran y luchan juntos contra Mayerlink. También se verán las caras contra otros enemigos, como Bengey (también conocido como "Shadow Man") y Macila, la mujer lobo.

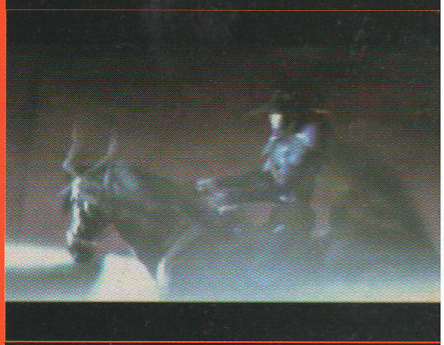
El juego se desarrolla en un entorno completamente 3D polygonal donde podremos movernos libremente, que representa el interior del Castillo Cheite. Los diseños son una interesante mezcla entre Arte Gótico y tecnología, que nos mostrará peligrosas trampas y donde lucharemos contra peligrosas criaturas. Debemos ir buscando, espada en mano, llaves y accesos que nos conduzcan a zonas nuevas, al mismo tiempo que vamos averiguando donde podemos encontrar a Mayerlink, y antes, a todos sus servidores de confianza, contra los que debemos luchar. Podemos atacar con nuestra espada, y defendernos al mismo tiempo.

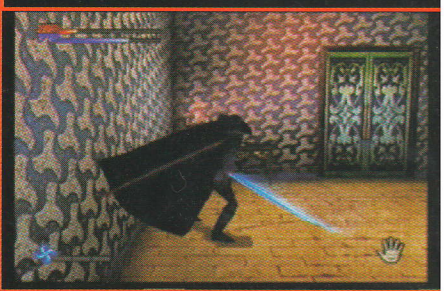
Algunos de los defectos mas notables de este juego se centran en la jugabilidad, hay ciertos momentos cuando estas cerca de un enemigo e intentas salir corriendo que el personaje se descontrola y se pone a dar vueltas alrededor del monstruo hasta que o lo destruyes o te mata el. Pero sin duda el fallo y molestia más notable de esta aventura reside en los cambios de camara, poco adaptados a veces a la situación que están contemplando, lo que nos resta visibilidad. Dejando de lado los fallos vemos muchas cosas buenas en este videojuego. Lo primero es la intro, una de las mejorcitas vistas últimamente. Totalmente de estilo anime, con acción y muy bien realizada, es puro "Vampire Hunter", que hará las delicias de los aficionados. Por otro lado, el movimiento de D en el juego también está perfectamente realizado, siendo fiel al personaje que representa. Y adicción, porque si te gusta el anime, este juego te va a seducir totalmente. Uno de los mejorcitos que nos hemos encontrado ultimamente. Totalmente recomendable.

Everon

Por cierto, si quieres saber más, consulta nuestra revista hermana Loading.





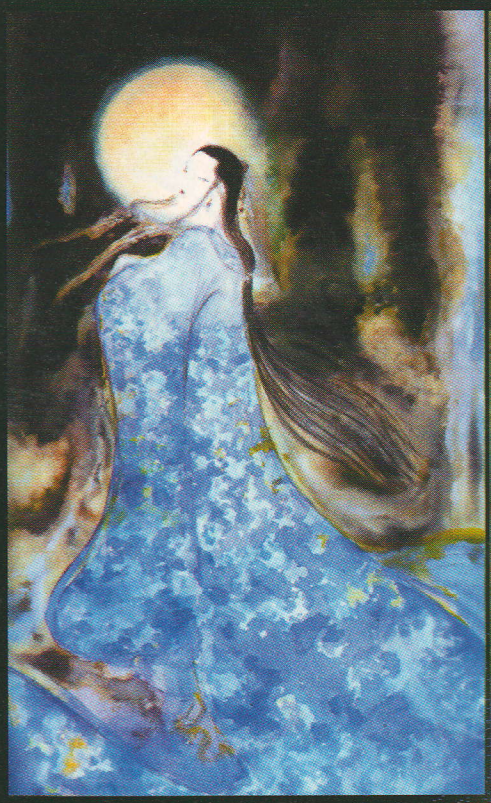


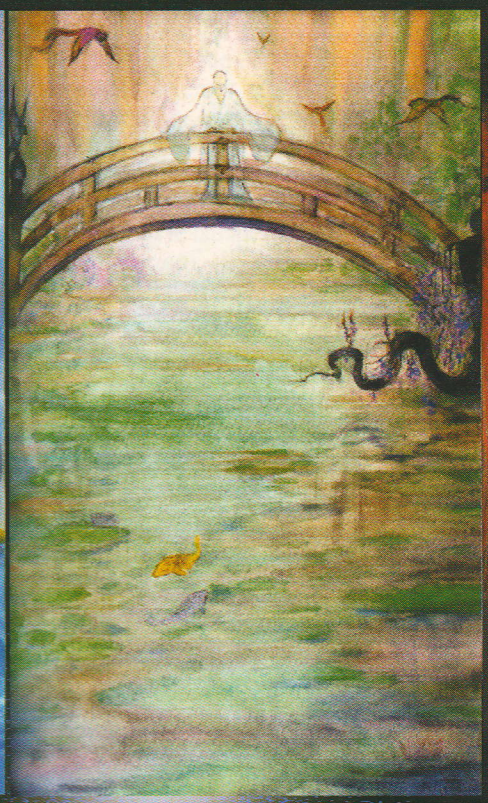
THE SANDMAN

Los Cazadores de Sueños

La Zorra, el Monje y Sandman: Un sueño de oriente.

Existe un mago, un mago que oculta sus ojos tras unas grandes gafas oscuras, un mago que viste de negro, un mago que adora los gatos y es el culpable de la representación antropomórfica más atrayente, oscura, cautivadora y original jamas presentada del Sueño: Lord Morpheos. La criatura, alta, pálida, con dos estrellas por pupilas es un ser concebido entre las hebras del Ensueño, reino del que es dueño y señor absoluto. Gobierna en el a los sueños, pesadillas, toda criatura de leyenda que se acoge bajo su amparo. Tercero de siete hermanos, gusta de la moda siniestra, coleccionar distintos títulos con los que se presenta ante durmientes, duendes, dioses por igual y posee la mayor biblioteca de los libros nunca escritos que se pueda imaginar. Este ser concebido entre cigarrillos, café y un cajón de ideas encerradas dentro del cerebro del mago, que llamaremos Neil Gaiman (su verdadero y prohibido nombre sólo es conocido por las partes) protagonizó un total de 75 números del cómic mas famoso, premiado e imaginativo de los años 90: Sandman. Durante 6 años aquel mago hechizó a todo ser que se acercaba despreveniendo sin ningún tipo de aviso ante el alto contenido adictivo del cómic, cosechó gran variedad de premios y consiguió devolver la fantasía a un lugar de honor. En más o menos 2000 páginas nos enamoró de criaturas glamurosas con vivencias cotidianas, dioses con





problemas demasiado humanos y gente normal que vivía situaciones asombrosas. Todo esto llegó a su fin con el cierre de la serie, decidida por el propio autor. Esto fue en 1996, durante todo este tiempo Neil Gaiman hizo coqueteos esporádicos con el universo que había formado bajo el formato de pequeños cuentos para especiales de Navidad de la rama Vertigo y un par de "limited series" protagonizadas por la hermana mas querida y carismática de Sueño, la encantadora Muerte. Hasta, que pasados unos cuantos años llego el décimo Aniversario de la concepción de la serie del Moldeador de los Sueños y la editorial Vértigo decidió que era el momento oportuno para que Gaiman volviera a retomar a su viejo personaje en una nueva historia. Por aquel entonces, el escritor se encontraba interesado en la mitología japonesa después de haber participado en la adaptación del guión de Mononoke Hime (La Princesa Mononoke). El dijo que sí, a condición de que le permitiesen situarla en el Japón medieval. Y por una extraña, pero maravillosa casualidad uno de los ilustradores mas famosos y renombrados de Japón, Yoshitaka Amano conocido en occidente por espectaculares ilustraciones para Final Fantasy, Vampir Hunter D o Elric de Melibone, estaba participando con Vértigo en la celebración con uno de los poster más hermosos que haya inmortalizado la pálida y romántica figura de Sandman. Cuando Neil Gaiman la vio, descubrió quién era el dibujante que el necesitaba y quería para plasmar su cuento. De esta unión tan asombrosa surgió el cuento de **Los Cazadores de Sueños**, que intenta adaptar el universo de Sandman a una vieja historia tradicional japonesa conocida por "La Zorra, el Monje y el Mikado de los Sueños de todas las Noches". En ella se narra la historia de una kami zorro (los kami son pequeñas divinidades que pueden estar representadas en animales, plantas, o los cuatro elementos) que por una apuesta que realiza con un kami tejón para expulsar a un joven bonzo de su templo, acaba enamorándose del monje. Movida por su amor, intentará salvarlo de la conspiración de un hechicero que desea matarlo a causa de una profecía, buscando la ayuda del Señor de los Sueños. Entre banbalinas encontraremos viejos conocidos maquillados para la ocasión como el cuervo de Sandman (uno de ellos), Caín y Abel o la tres Damas, la Doncella, la Madre y la Bruja, ocultas tras el papel de tres pitonisas. Una historia sencilla, en la que Neil Gaiman intenta adaptar su estilo onírico a una prosa poética que es un sutil reflejo de la armoniosa narrativa clásica japonesa. Esto, junto a las delicadas pinceladas de un Yoshitaka Amano que transforma su colorista estilo casi pre-rafaelista en una versión estilizada, pero de increíble belleza, del dibujo mas tradicional japonés hacen de esta obra una auténtica joya que reune lo mejor de dos mundos. El de occidente y oriente, la pluma del maestro Neil Gaiman y los pinceles del genial Yoshitaka Amano. Si puedes, no dejes escapar de tu biblioteca Los Cazadores de Sueños, es un consejo.

Concepción Corrales

Hikaru Utada

Diecisiete años y más de ocho millones de discos vendidos en Japón, han convertido a Hikaru Utada en la reina del pop japonés, algo que demostró sobradamente a finales del 99, arrasando en los premios de la música japoneses, similares a los grammys americanos. Su estilo musical, alejado de los tópicos y típicos ritmos del j-pop, se encuentra mucho más afín a las cadencias del soul y el rythm and blues americano, a fin de cuentas, donde ella se ha criado.

Y es que Hikaru Utada nació en Nueva York el 19 de enero de 1983, lugar a donde se habían trasladado sus padres, ambos conocidos elementos del mundillo musical japonés; ella, Keiko Fuji, había sido una cantante bastante popular durante los años setenta y él, Teruzane Utada, uno de los productores de moda durante aquellos años. Keiko llegó a vender casi medio millón de discos, pero una operación de garganta en 1978, dio al traste con su carrera y, muy poco después, se retiraba y se casaba con Teruzane.

Su infancia transcurrió entre estudios de grabación y para la pequeña Hikaru, era tan familiar un micrófono, como una muñeca. Cuando tenía diez años, ya tenía su propia colección de discos, aunque sus favoritos eran estrellas rockeras como Guns & Roses y Bon Jovi. Por aquel entonces, sus padres

crearon un grupo, titulado "U3". Fue su primera experiencia como profesional, ya que Hikaru cantó dos de los diez temas incluidos en dicho disco: "Thank You" y "Kodomotachi No Uta Ga Kikoeru" (Puedo escuchar a los niños cantar). Tras esa experiencia, a Hikaru ya no se le apartó de la cabeza la idea de ser cantante, y comenzó a componer sus propias canciones, influida por sus nuevos gustos musicales, el pop-soul de cantantes como Withney Houston ó Mariah Carey.

Durante los veranos, que siempre ha pasado en Nueva York, aunque sus padres residen ya permanentemente en Tokio, Hikaru comenzó a tomar clases de canto y a perfeccionar su interpretación. En uno de esos espacios, su padre reconvirtió "U3" en "Cubic U", dando ya completo protagonismo a su hija, con once temas cantados en ingles, y que se editaron en Europa y Estados Unidos. En ellos, Hikaru

ya hacía gala de sus dotes de autora, sin desdeñar versiones de clásicos como "Close to you" de Carpenters. Precisamente este tema fue el primero en editarse en Japón, sin demasiado éxito, por lo que los directivos de Toshiba, le aconsejaron que compusiera algo en japonés.

El 9 de diciembre de 1998, se editó en Japón un single, "Automatic", cantado en japonés, pero con una instrumentación totalmente americana, y el resultado no se hizo esperar: se convirtió en todo un éxito en aquellas Navidades y puso el nombre de Hikaru Utada en el mapa pop nacional.

Antes de editar su primer álbum, el ambiente se calentó aún mas con su nuevo sencillo, "Movin' On Without You", que también aparecía en un anuncio televisivo de la casa automovilística Nissan. No es extraño que, cuando el 10 de marzo se editó su primer disco, "First Love", este se aupara a lo alto de las listas y que tardara bastantes semanas en abandonar el número uno, algo totalmente atípico en las volubles listas orientales. La canción que daba título al disco, fue la elegida para ser editada como tercer sencillo, sobre todo tras aparecer como sintonía de la telenovela "Majo no Joken"

Sus estudios en la Escuela Americana de Tokio han sido tan deslumbrantes, que sus calificaciones le han permitido adelantarse en dos cursos a sus compañeros, preparándose para estudiar en la Universidad norteamericana de Columbia, donde ingresará a finales de año.

El éxito no ha parado de sonreír a Hikki, como la conocen sus fans; presenta varios programas de radio, "Hikki's Sweet & Sour", "All night Nippon" y "Warning: Hikki Attack!", aunque ha rechazado las frecuentes ofertas televisivas, alegando que podrían influir negativamente en sus estudios, a los que ella da prioridad. Este verano participará en un concierto en el legendario Budokan de Tokio, donde compartirá escenario con estrellas como TLC ó Mónica.

El 10 de noviembre de 1999, se editó el primer single no incluido en su disco de debut, "Addicted to you", producido por los norteamericanos Jimmy Jam y Terry Lewis, productores que han repetido en sus mas recientes maxis, "Wait & See Risk" y "For You", ya anticipo de su mas que inminente segundo álbum. El primero de ellos, incluye su versión del mas que reiterativo y evangélico "Fly me to the moon".

Mike Sánchez

Fuji Sam

Rodeado de lagos, cascadas, bosques y cientos de plantas diferentes que convierten el lugar en una auténtica reserva biológica, se alza uno de los volcanes más majestuosos y bellos del mundo: El Fujiyama.
Este "bello durmiente" no da muestras de estar a disgusto con la naturaleza que le rodea desde el 24 de noviembre de 1707, cuyo último enfado cubrió de cenizas todo Tokio. Y es que, no es para menos, pues esta montaña de 12.389 pies, con una base de 126 km de circunferencia y un cráter de 610 metros de diámetro, es venerada como algo sagrado en el corazón de muchos japoneses.

La leyenda cuenta que el Fuji surgió en una noche clara en el 286 a. D. C, pero la geología ha demostrado que su origen se remonta mucho tiempo atrás. Su nombre significa "vida eterna".

Este titán de gigantes dimensiones, se alza imponente en la isla mas grande de Japón, Honshu, y ha sido musa de pinturas, poemas y símbolos del país, tratando así de conmemorar su inalcanzable belleza.

Cada año, miles de peregrinos hacen un largo camino durante el verano, y ascienden a la cima del coloso demostrando así su veneración.
Al monte Fuji, se puede subir durante casi todo el año, sin embargo primavera y verano, son las estaciones más recomendadas, y el invierno suele quedar para algún intrépido montañero experimentado.
Se dice que lo más bonito de subir al Fuji, es ver la salida del sol desde la cima, por eso, muchas personas ascienden a media tarde y duermen en uno de los muchos refugios que se pueden encontrar en el camino, para proseguir viaje a primera hora de la mañana siguiente.

Al Fujiyama no le falta de nada para embellecerlo, las nubes besando su cumbre cubierta de nieve, campos verd rodeandolo por completo, y cinco lagos en su cara norte: Yamanaka, Kawaguch Saiko, Shoji, y Motosu. El lago Kawaguchi en particular, refleja la montaña como un espejo en el que mirarse y es lugar favorito de turistas y japoneses. El Yamanaka es el más grand de los cinco, y atrae gente en verano pa acampar, y en invierno para patinar sob hielo en el propio lago. El Saiko es un lago pacífico y tranquilo, y al sur del mismo, se encuentra la colina de los Arces (koyodai) con un paisaje impresionante mires a donde mires, y desde donde más cerca se puede ver el Monte Fuji. El lago Shoji es el hermanit

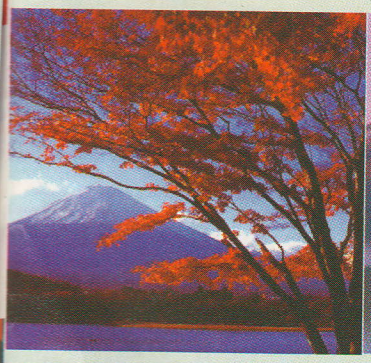
menor de los demás, completamente rodeado de montañas, solo puede observarse el monte Fuji desde su lado sureste. Y por último, el lago Motosu con la mayor profundidad, unos 133 metros, o que hace que no se hiele durante el invierno, tiene las aguas más bellas de todas.

Para comprobar todas esta magia, lo mejor es coger un coche y emprender el paseo con el a través de la carretera que lo rodea. No pasara un solo minuto en el que no se admire profundamente al enmudecido y enorme monumento natural con sus millones de colores alrededor.

Lo que si que suele ser realmente difícil, es ver al monte por completo, sin el velo de las nubes cubriendo su cumbre, ya que la mayoría del tiempo no tiene su cima despejada. Dicen que en invierno es un poco más fácil puesto que los días son un bastante claros. ya es una suerte poder verlo, pero poder fotografiarlo al completo, es un regalo que sólo la propia montaña es capaz de darte.

No hay duda de que el monte Fuji es un símbolo sagrado de Japón, la montaña lo guarda, y cuando viajas al país y comienzas a sobrevolarlo, la montaña te recibe dando muestra de su perfección a la que solo podemos hacer una reverencia y mostrarle nuestro respeto.

Mae Fernández



THE SILENT SERVICE

Este es el caso del título de manga más controvertido de los 90: Chinmoku no Kantai, que traducido significa la "Flota Silenciosa" pero que ha sido rebautizado en inglés como "The Silent Service", en clara alusión a uno de los términos que se utiliza en la Marina con referencia a los submarinos, temática principal de la serie que nos ocupa.

La controvertida trama es la siguiente. Un submarino japonés colisiona con otro ruso, se hunde e implosiona. Aparentemente, se pierden todas las vidas en el incidente, pero la investigación del conflicto no tarda en revelar que en el submarino destruido no había nadie a bordo, aunque queda en secreto, acallado por el alto mando. Mientras tanto, los Estados Unidos y Japón colaboran en secreto en la construcción del submar más avanzado de la actualidad, el Sea Este submarino, con la mayor tecnolo japonesa en su interior, y con sistema propulsión nuclear, está previsto que forme parte de la Séptima Flota Nava los Estados Unidos. Para entender est hay que conocer el entorno político d que forma parte el ejercito de Japón. la II Guerra Mundial, a Japón le fue

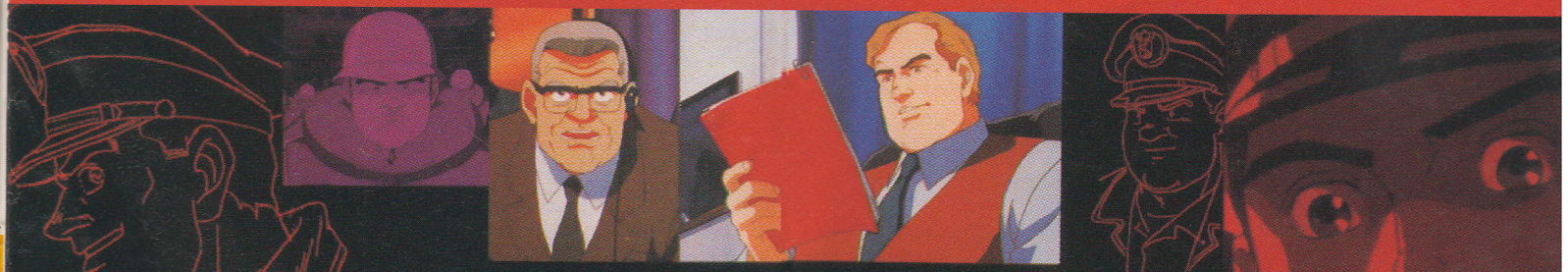
denegada por las Naciones Unidas la posibilidad de crear un ejército propio, pudiendo tan sólo mantener unas fuerzas militares de Autodefensa para el caso en que fueran atacados. Este tratado sigue en vigencia en la actualidad, por lo que Japón en teoría no puede tener ningún submarino nuclear, ya que estas son claramente armas cuya finalidad es solamente el ataque, no la defensa. No así los submarinos normales, con un alcance limitado y sin misiles balísticos a bordo. Por ello, en este manga, el submarino es construido en secreto por japoneses y americanos y se tiene que integrar en una flota americana. Pero nadie tiene por qué saber que el submarino está realmente bajo ordenes conjuntas, y tripulado enteramente por soldados japoneses, los mismos soldados que supuestamente deberían haber muerto en el incidente del choque contra un submarino ruso.

La tripulación del submarino está liderada por el Capitán Kaieda, el más prometedor capitán de navío japonés. Sin embargo, los altos mandos japonés y americano infravaloran la inteligencia del Cap. Kaieda y éste, al tener a su mando el submarino nuclear más avanzado del mundo, se amotina de ambos ejércitos junto a toda su tripulación. Esto, por supuesto, vuelve locos a los ejércitos más importantes del mundo. Los EE.UU. quieren recuperar el submarino perdido, así como Japón. Al mismo tiempo, ningún país quiere inmiscuirse demasiado en un tema que pudiera implicarle en caso de ser revelado su posible pertenencia al proyecto, secreto e ilegal.

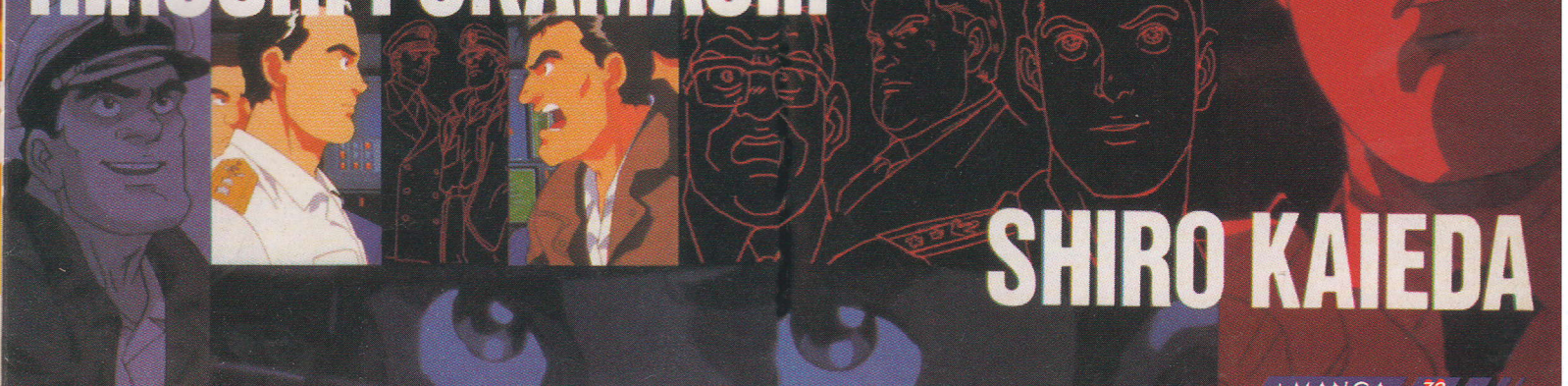
En esto, las cosas se complican más todavía al declarar Kaieda el submarino como una nación independiente, de nombre (adivinadlo) "Yamato" (el nombre que tuvo en la antigüedad el primer conato de nación japonesa), y salir a aguas internacionales.

Kaieda tiene una contrapartida dentro del mismo ejército japonés, su mejor amigo y compañero de academia, el Capitán Fukumachi, mucho más temerario, y el segundo en el escalafón para capitanear el SeaBat, por lo que tiene más que sobradas razones al seguir desesperadamente a Kaieda para capturarle.

El objetivo de Kaieda es buscar la desnuclearización mundial, jugando al mismo juego de la Guerra Fría que han mantenido Rusia y EEUU durante décadas: "o eliminái todas las armas nucleares, o me acerco a vuestras costas y os demuestro de lo que soy capaz". Al principio las dos grandes potencias se ríen de él, pero pronto se les borra la sonrisa de la cara cuando logra llevar a su submarino a las zona de alcance seguro



HIROSHI FUKAMACHI



SHIRO KAIEDA

de Moscú, Nueva York y Washington, evadiendo a las flotas americanas y rusa en pleno.

Las dimensiones son más profundas aún. La desnuclearización, imposible en sí misma, una utopía, sólo desvela la intención de Kaieda de que USA deje de ser la "policía mundial", aquellos que siempre van a defender los ideales de la democracia a cualquier lugar del mundo, cuando lo único que hacen es ir a aquellos lugares que estratégicamente o económicamente les interesa, a pesar de que dan la sensación de "proteger" el mundo entero de sí mismos. Kaieda propone una fuerza internacional para ello, que se mantenga neutral, y que sea realmente independiente de cualquier nación, como es el caso de "Yamato". Como puedes comprobar, este manga tiene un contenido bastante polémico. De hecho, los propios Estados Unidos advirtieron al gobierno japonés a través de su embajada en Japón del peligro que este manga representaba (tan típico de los americanos) en el nacimiento de un nuevo sentimiento nacionalista japonés que pudiera resultar contraproducente... Como si los japoneses no tuvieran derecho a creer en lo que ellos quieran...

Finalmente, el tema llegó hasta la Dieta Nacional, el parlamento japonés, dónde se discutió incluso su posible censura, algo que no llegó a ocurrir por que, afortunadamente, Japón pensó que sería un atentado contra la libertad de pensamiento, y así lo comunicó al gobierno norteamericano.

Sin embargo, la postura de USA en general sobre este manga no es la mis que la de su gobierno. Para empezar, tener en cuenta que US Manga Corps edita la versión anime en video en su mercado. Por otro lado, Los Angeles Times describió The Silent Service co "una versión japonesa de Tom Clancy" el conocido autor de best seller americano, todo un elogio.

El autor de este manga es Kaiji Kawaguchi, conocido también por la aclamada "Eagle", la última obra de es autor, que también resulta "bastante" polémica. Nacido en 1958, es el mayor representante del seinen manga, con un estilo propio y efectivo.

El manga, con un total de 32 volúmene se serializó dese 1989 hasta el 1996 en semanario "Morning", y del anime se h hecho varias series de OVAs, siendo la primera la más fiel respecto al manga. anime que destaca por su gran elaboración, con una animación al más alto nivel y que rompió en todos los cin de Japón en éxito al estrenarse. Incluid la música está a ese nivel, siendo interpretada por la Orquesta Sinfónica d Varsovia.

Silent Service requiere muchísima atención para seguirse, por su contenido de estrategia y política. Pero es uno de l mejores títulos tanto en manga como en anime que podemos encontrar hoy en d Las escenas de batalla naval son inmejorables, y han entrado en la histori de los mejores mangas sobre guerra. Como dice Natume Fusanosuke en su libro "The War Mangas", "Chinmoku no Kantai es un thriller militar que posee algunas de las mejores escenas militares nunca vistas sobre medio alguno, y que además ha supuesto una enorme influencia en la sociedad japonesa actual hacia el tema militar".

Para terminar, el estilo de dibujo a vuestra vista está. Como hemos dicho, dibujo efectivo, realista, y llevado magistralmente por el autor. Y en su versión anime, muy fiel al manga original. Si t gustan películas como "La Caz del Octubre Rojo", o "Marea Roja", o si simplemente eres de los que disfrutan con las tramas de complicaciones políticas, conflictos internacionales, espionaje, etc. The Silent Service es un título de obligada referencia que no debes perderte. Esperemos poder ver algo en español pronto.

Rafa Gallardo.

¡Suscríbete!

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50 ☎

Todo lo que buscas en Manga

Más Manga

☑ Sí, deseo suscribirme a Más Manga durante un año a partir del Nº..... por el precio de 7.200 ptas, ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS... ....
....

DIRECCIÓN ....
....

CIUDAD .... C.P. .. ..
PROVINCIA ....

EDAD .. ..TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.200 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ... .

Titular de la tarjeta ....

Firma:

Incluye

CD ROM + REGALO ESPECIAL

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí, BARCELONA Tel.(93) 477 02 50 Fax(93) 477 22 84

NeXuS
#5 795 PTAS. 4,78€
Todo lo que te gusta y más
DE REGALO
TRIPLE PÓSTER Y CD
Calvin y Hobbes
Ayuelana
MORPHEUS
SOUTH PARK
BLANCO HUMANO
NeXuS 115
Como siempre, por delante de lo más nuevo.

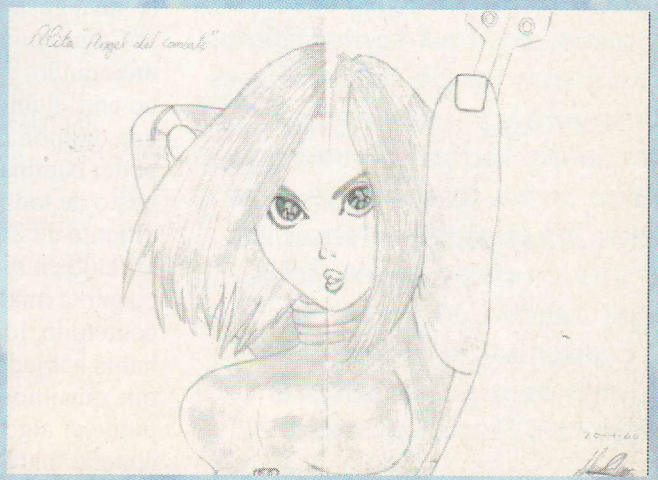
Jóvenes Artistas

Iori, Momoko, y Naoko,
San Fernando (Cádiz)

Luisa Esteban Rodríguez
Ponferrada (León)

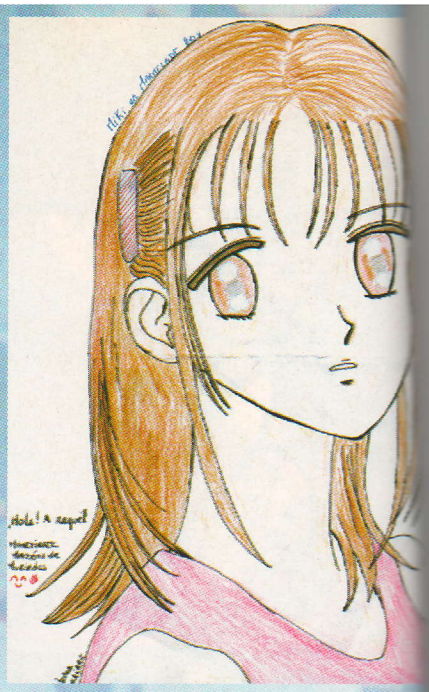
José Ant. Godoy Rivero
Badajoz

Almudena Suarez tejera
Las Palmas de Gran Canaria



Ashray
Bilbao

Cinta Mateu Lorenzo
Barcelona



Antonia Martínez
Fournes (Francia)

Cartas

POR CAT'S EYES

Por fin inauguramos nuestro correo. Estamos contentísimos de las cartas de felicitaciones y sugerencias que hemos recibido, incluso alguna que otra queja, lo que sucede es que las quejas las tomamos también como sugerencias por vuestra parte. Suele suceder así, si alguien se queja de algo, es porque quiere o le gustaría que fuera de otra manera. En fin, sea como sea, bienvenidos a todos, y gracias por escribirnos.

Y dicho esto, vamos a contestar a la primera carta de nuestra revista:

José Antonio Godoy Ribero (BADAJOZ)

Bueno, José Antonio, nos encanta que te haya gustado la revista. En cuanto al Cd procuraremos que se vaya mejorando, ya veras en el correo, que no eres el único que nos ha mandado una opinión de ese estilo. Esperamos poder cambiarlo hasta que quede a gusto de todos. Y en cuanto al artículo de Zetsuai, si tienes razón, el artículo en si es pequeño , no en cuanto a imágenes, si no en cuanto al contenido, lo que sucede es que se había hablado tanto de este manga, que quisimos pegarle un giro, y publicar algo sobre el diferente, aunque fuera cortito. No obstante, se valorara la posibilidad de hacer uno más amplio en números sucesivos. Gracias por tus fenomenales dibujos, han impresionado a todo el equipo.

Almudena Suárez Tejera (LAS PALMAS DE GRAN CANARIA)

Gracias por tu dibujo de Alita, es muy bueno, y se nota perfectamente quien es. Nos encanta que te haya gustado la revista, y esperamos que siempre siga así. En cuanto a las series que me comentas, de las que no hemos hablado nada, hablaremos, lo que no puedo decirte es en que número, y de las que ya hemos hablado, de alguna de ellas, como Mononoke, por ejemplo. No tenemos pensado hacer otro artículo por el momento, al menos después del hecho en el número dos.
Y muchísimas gracias por la postal, es una preciosidad, inspira muchas cosas, entre ellas, las ganas de hacer un viaje a tu tierra que no la conozco todavía. Quién sabe, cualquier día me paso por allí.

José Alberto Miras Franco (MURCIA)

Muchas gracias por tu opinión sobre la revista. Nos alegramos que te haya gustado. En cuanto a tu queja sobre no haber publicado nada sobre Dragon Ball, es cierto que no lo hemos hecho, pero no es que se nos haya olvidado la serie, es porque aun no nos ha surgido la ocasión de meter un buen artículo de Dragon Ball, de hecho en este número veras que hay un Cd de Dragon Ball como el mejor considerado este mes. No obstante, si que habrá algún artículo de Dragon Ball en futuros números, pero como he dicho antes, no podría decirte con seguridad en cual. De todas, maneras quedaras avisado en la sección del "próximo numero".

Sunny (PONTEVEDRA)

Tus dibujos son una maravilla, están muy bien, aunque no hemos podido ponerlos todos en este numero, porque hay mucha más gente, pero irán saliendo poco a poco.
Gracias por tu apoyo con la revista, como a tus coleguillas anteriores te lo agradecemos mucho. En cuanto a lo que nos comentas del CD, tenemos previsto meter direcciones de páginas webs en un futuro no muy lejano, pero no en si las páginas. Y en cuanto a lo de dedicar el Cd a una serie, para eso como bien sabes está Minami, y las dos pertenecemos al mismo bando por decirlo de alguna manera. No sería ético por nuestra parte copiar esa idea por muy buena que sea.

Antonia Martínez (Francia)

Hola Antonia, gracias por felicitarnos por "Mas Manga".
Tu carta ha sido toda una sorpresa, no esperábamos que nos escribieran del extranjero tan pronto, luego hemos visto que es porque has pasado unos días en España. ¡Qué bien!.En cuanto a la película de Marmalade Boy, aquí en España, ha sido publicada hace ya bastante tiempo, por lo que no es del todo difícil encontrarla. Así que si te animas, la próxima vez que vengas a España, buscala en cualquier Corte Ingles, o librería especializada que seguro que la encuentras.
Hay que decir, que Antonia hace muy buena publicidad de los Ovas de "Please save my earth", recomendando que los compremos si tenemos oportunidad, al igual que de Fushigi Yugui.
Nos pide que hablemos de grupos POP que le gustan mucho como Namie Amuro, Globe o X-Japan. No te preocupes que lo haremos seguro.
Y por último quiere cartearse con cualquier persona que le guste CLAMP, Rurouni Kenshin y el manga en general. Ponemos tu dirección en la lista de gente que se quiere cartear con otras personas.

Luisa Esteban Rodríguez (Cádiz)

Bueno, tus elogios para mas Manga son impresionantes, gracias, gracias, gracias. Parce que te ha gustado al completo, es una gran satisfacción para nosotros, no te lo puedes imaginar.
Tu dibujo, es una maravilla, no hay duda de que si lo has enviado para manifestar tu apoyo, nos apoyas fielmente, nos ha encantado.
De todas maneras, si tuvieras alguna sugerencia, algunas serie sobre la que quieras ver un reportaje publicado, etc, no dudes en enviarnos una carta diciendolo.

Iori, Momoko, y Naoko (Cádiz)

Estas tres simpáticas chicas, nos pedían que por favor publicáramos su dibujo . Así lo hemos hecho, no hace falta que nos lo pidáis, vuestros dibujos van a salir siempre.
Por supuesto, su maravillosos dibujo está ampliamente dedicado a: Iori, Noah, Soraya, Sara, Pikachu, Julia, Fibrizo y Bixoman, y así lo escribimos aquí, para que quede constancia de ello.
Quieren cartearse con gente del mundo del manga, así que su dirección, está puesta en la lista de gente para cartearse.

Bueno, y en este número nada más, os prometemos que en el próximo habrá más páginas dedicadas a vosotros, y una promesa es una promesa.
Os dejo con las direcciones para cartearse:
Un saludo a todos y Banzai por el mundo del manga y el anime.

Haciendo Amigos

Cinta Mateu Lorenzo
C/ Pujades 212 , 2u , 3c
08005 BARCELONA
Le gusta todo tipo de manga, en especial Evangelion, Ranma y Sailor Moon.

Jose Luis Romero Prims
C/ Pi i Gibert port 70 nº 2 3ª
08930 Sant Adriá de Besós
BARCELONA
Le gusta Sailor Moon, Magic Knight Rayearth, y en general todas las series relacionadas con las Magical Girls.

Antonia Martínez
8 Rue sous Le Barry
30210 Fournes
FRANCIA
Le gustan especialmente CLAMP y Rurouni Kenshin.

Marta Pombo Grosso y Carolina (Naoko e Iori)
C/ Jardinillo nº 25
11100 San Fernando
CÁDIZ

Elena Miranda Rodríguez (Momoko)
C/ Agustina de Aragón nº 10
11100 San Fernando
CÁDIZ
A las tres les gusta I´s, Evangelion, Video Girl Ai, Card Captor Sakura, Slayers, Sailor Moon, Sailor V, Rurouni Kenshin, Tenchi Muyo, Marmalade Boy, Solamente tú, Ranma, DNA; Dragon Ball, Wedding Peach, y cualquier otro manga o anime.

CDs Un poco de Música

¿Cuantos Cds de anime tienes en casa? Ya sean muchos, pocos o ninguno, lo que está claro es que todos hemos descubierto la alta calidad de las producciones japonesas en materia de música de anime. Por eso mes a mes os acercamos los que son, a nuestro parecer, buenos Cds. Además, si buscáis información sobre algún título en especial, escribidnos, y nosotros lo incluiremos en esta sección.

PERFECT BLUE ORIGINAL SOUNDTRACK

Con un total de diez pistas, la banda sonora de la última película de Otomo nos llega llena de misterio, abstracción y candor en las voces de las protagonistas. Sólo por las canciones del grupo protagonistas, merecería la pena el Cd, ya que aunque de estilo Pop, son muy buenas y con ritmo de " Idol Singer". En total, cuatro canciones muy agradables y con puro estilo shojo manga. las otras seis pistas son BGM de la serie, que a mi personalmente dejan bastante que desear en lo que se refiere a escucharlas sinver la película. es música que al film le va como anillo al guante pero que en solitario sin acompañarse de las imagenes, resulta un poco música de video juego de terror, donde lo importante de la banda sonora esta en acompañar a las imágenes. Aun así, para gustos se hicieron colores y a quien le guste este tipo de música un tanto psicodélica, disfrutara bien de este Cd.

★ ★ ★

REVOLUTIONARY GIRL UTHENA ORIGINAL SOUNDTRACK 4

Con doce temas, de los cuales un total de diez canciones son cantadas, una instrumental y una pista de karaoke, nos encontramos con un Cd del que es difícil sacar buen provecho.
Con música que recuerda a lo antiguo en vez de a lo de hoy en dia, falta de musicalidad, y falta de coordinación entre los instrumentos y el coro que pone la voz a las canciones, este Cd de Uthena dejara bastante que desear para todo aquel que no le guste un poco canciones que no suenen ni modernas, ni Pop normalito. A parte de parecer estar escuchando una obra musical al estilo Jesucristo Superstar, pero más aburrido, el Cd rara vez varia sus ritmos por lo que ademas puede resultar pesado.

Realmente es un Cd para gente con un gusto un poco específico.

★

THE LEGEND OF DRAGOON ORIGINAL SOUNDTRACK

Una buena banda sonora de video juego de rol que comienza con una espectacular canción, interpretada por Elsa Raven, y que no tiene nada que envidiar a las canciones de estilo celta-New Age. La canción en cuestión se titula You still believe y esta cantada en inglés, con una duración de casi seis minutos.

El resto de las pistas, osea las otras 49, son todas las músicas que salen a lo largo del juego, nada representativas, si no en la linea del típico juego de rol, pero con sus remezclas de ritmos lentos y rápidos según estas luchando, o encontrando a la chica.

por lo demás, muy recomendable para quien haya jugado y pueda relacionar lo que oye con el momento en que ocurrió.

★ ★ ★

ANIME THEME SONG COLLECTION

Es uno de estos típicos Cds recopilatorios, pero con una conjunción de canciones muy buena.

Desde el opening de Escaflowne, a los ritmos trepidantes de Macross Seven, pasando por canciones melódicas de algunas series como Kimagure o la única canción de Dark Angel que se puede escuchar en un Cd, o alguna que otra canción al estilo New Age, como es el caso de una perteneciente a Roto no Monsho, hasta el insinuante sonido de una canción de Bronze, pasamos por muy diferentes estilos de música, algunos recordándonos a hace años, otros al futuro, pero sin nada que se pueda desperdiciar.

★ ★ ★ ★

VAMPIRE HUNTER D ORIGINAL SOUNDTRACK

Este ha sido uno de los Cds más buscados y queridos en los últimos tiempos, y a la vez, más difícil de encontrar. La banda sonora del que era el único Ova que existía hasta el momento está compuesta por Tetsuya Komoru, con una calidad excepccional, nos envuelve de misterio, miedo, tristeza, melancolía, y un sin fin de sentimientos que se agolpan al ir escuchándola.

A pesar de ello, es recomendable haber visto la pelicula para meterte mejor en ambiente.

La BGM consta de 12 pistas a lo largo de las cuales nos narran la historia musicalmente. El único fallo imperdonable es no haber incluido la canción de créditos, pero habrá que conformarse.

La portada del Cd es obra de Yoshitaka Amano, altamente conocido por sus diversas ilustraciones de Final Fantasy , Arslan, etc, al igual que un miniposter que va de regalo en su interior.

★ ★ ★ ★

BANDA SONORA DEL MES

DRAGON BALL GT

★ ★ ★ ★ ★

A estas alturas, puede resultar raro poner un Cd de Dragon Ball como el CD del mes, pero no es para menos. Al margen de que Dragon Ball tiene una de las mejores bandas sonoras de los últimos tiempos, este nos sorprende por varias razones, entre ellas, podríamos comenzar diciendo que aunque se Dragon Ball GT, no todo lo de dentro pertenece a esta saga, sólo las primeras canciones, ya que el resto es un concierto en vivo y en directo de varios de los cantantes, y las canciones pertenecen a partes antiguas de Dragon Ball, pero, claro con la particularidad de que son en directo. pero aquí no acaba la cosa, ya que en este Cd podemos contar con las voces de grupos de exito altamente reconocido en Japón, como son: Field of View, Zard, Deen, Hironobu Kakeyama (la voz más espectacular de Dragon Ball), y el mismísimo Shinichi Ishijara (cantante de la mayor parte de temas de Zetsuai).

Por lo demás , un Cd altamente recomendable, no sólo para los forofos de Dragon Ball, si no para todo aquel que aprecie a los grupos Pop japoneses.

MÁS MANGA

PRÓXIMO NUMERO

NÚMERO 4

Buble Gum Crisis Tokyo, 2040

Fortune Quest

Tokyo Babylon

Yu-y Hak

Mimi o Sumaseba

Uthena

Nazc

MÁS MANGA
Número 3- Año 2000

Dirección
María José Castro

Coordinadores
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Maquetación
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Filmación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Colaboradores
María del Mar Fernández, Concepción Corrales, Mike Sanchez, Everon, Mae Fernández, Rafael Gallardo.

Coordinación y Contenido del CD
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Director de Producción
José Garcia

Administración
Rosana Jiménez

Suscripciones
Vanessa Roda: 93 477 02 50

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

Fotomecánica
Ares Informática, S.L.

Impresión
I.G. Printone S.A. 91 808 15 45

Duplicación CD's
Novodisc S.A.

Distribución
Coedis S.A.

Depósito Legal
M-49225/99

No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD RO de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España cada uno de los programas.
Queda prohibida así mismo la reproducción parcial o total, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del CD ROM y de la revista por cualquier medio.
Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.

Más Manga no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores en los artículo publicados ne está necesariamente de acuerd con las opiniones expresadas en los mismos.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente: ALBERT RODRÍGEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCIA
Director adjunto: RAMÓN CARDONA

ArCon®
SPECIAL 3
VISUAL ARCHITECTURE

Construya la Casa de sus Sueños

LUMINAR
ARES multimedia

SI PENSASTE REALMENTE QUE X-PARODIES ERA LA VERSIÓN HENTAI DE LOADING... ¿ES ESTO UNA APARICIÓN?

ESTE VERANO, PON EL VENTILADOR AL MÁXIMO...